DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON





Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

9/89

Tips der Programmierer

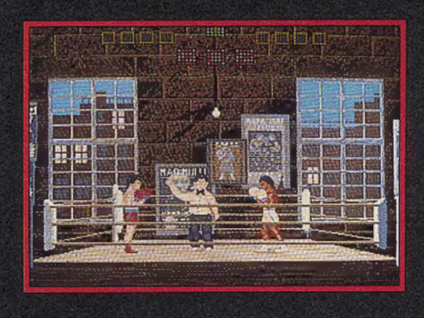
- Kniffe für Grand Monster Slam und Circus Attractions

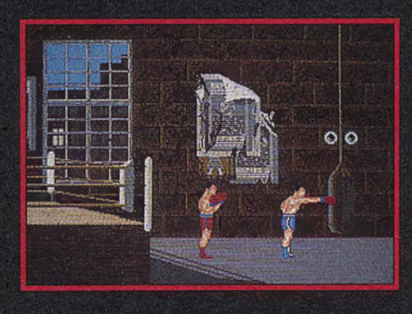
Taschenspieler

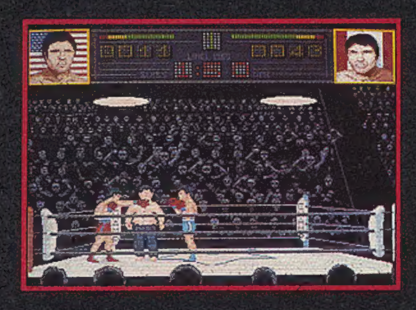
- Test: Nintendos Handheld-Videospiel

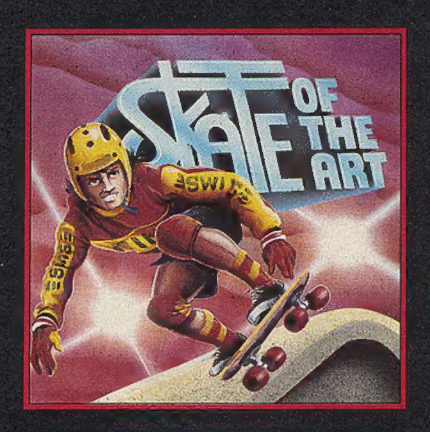
Indiana Jones and the last Crusade

- Das Spiel zum neuesten Film









THE CHAMP

Unterstützt vom WELT BOXSPORT VERBAND WBC
ist dies einfach die wirklichkeitnahste
Boxsportsimulation für den Computer:

– Mit der orginal **„ROCKY"** Musik –
– Über 1300 Animationssequenzen –
– 1 oder 2 Spielermodus –
– Begleitbüchlein in deutscher Sprache –
– Schlüsselanhänger mit Boxhandschuhen –

und vieles mehr. Kein Wunder, daß die Presse begeistert ist:
TILT HIT in Frankreich, SMASH GOLDMEDAILLE
. . . eine tolle Simulation.

Jetzt für **AMIGA**
Demnächst auch für **ATARI ST, C64, SCHNEIDER und SPECTRUM**

SKATE OF THE ART

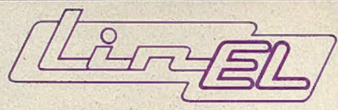
Das verrückte Spiel für
alle Rollbrett-Fans

Ende Juni auf **AMIGA** erhältlich

BOMICO SERVICELINE ☎

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.–Fr. von 15-18 Uhr. Ein Anruf genügt!

Tel. 069/778025



BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Vertrieb Österreich: KARASOFT

Redaktionsschluß im Dreivierteltakt

Reeeeeee-dakt-ions-schluß", schallt Martins Stimme mit 90 Dezibel aus den fetten, schwarzen Lautsprechern. Tonmeister Michel greift mit spitzen Fingern in einen Wust von bunten Potentiometern und Reglern. Er dreht einen kleinen Knopf; Martin klingt plötzlich, als gröhle er angetrunken in einem Tunnel: "Nur ich sitz' noch hier...". "Besser so?", fragt Michel und grinst hämisch. Der Rest des *POWER PLAY*-Teams schüttelt den Kopf: "Dreh' das runter, das klingt ja grausam...".

Die *POWER PLAY*-Redaktion befindet sich in der "SAE — School of Audio Engineering" bei einer Musik-Session. Wie kommt's dazu? Anatols Freund Michel Schreiber teilt nicht nur seine Computerspiel-Begeisterung ("Ich hasse "Pirates", "Popoulos" und "Elite" — ich komme gar nicht mehr zum Arbeiten..."), sondern spielte mit ihm jahrelang in einer Band. Inzwischen ist Michel Tonmeister und Lehrer an der obengenannten SAE. Wenn beide Zeit haben, verziehen sie sich gerne für eine kleine Aufnahme-Session ins Studio. Anatol erzählte das (leichtsinnigerweise) in der Redaktion; der Rest war sofort Feuer und Flamme ("Da könnten wir doch mal ins Studio, oder?"). Eines schönen Sonntags war es soweit: Michel schloß die Studiotüre auf, die Redaktion stürmte Regie und Aufnahmeraum.



Furiose Session mit Ulli (cool), Martin (ekstatisch), Heinrich (hämmernd) und Anatol (verzückt)



Die vier Reline-Programmierer werden für heiße Rollenspiel-Sitzungen sorgen

Zwei Profis waren leider verhindert: Henrik lag krank im Bett, Michael trieb sich geschäftlich in England herum. Um das Defizit dieser "exzellenten Musiker" auszugleichen, ging der Rest mit viel Elan an die Sache. Martin malträtierte die Congas, Heinrich kämpfte mit der Programmierung des Schlagzeug-Computers, Ulli hämmerte auf das Tambourin und Anatol verhedderte seine Finger in einer akkustischen Gitarre.

Nach acht Stunden harter Arbeit waren zwei Songs fertig: Der knochentrockene Rap "Ich hab' ein Meeting" (As-Dur) und die rührselige Ballade "Redaktionsschluß" (E-Moll) im echten Dreiviertel-Takt. Michel mischte das Ergebnis vom Masterband auf Kassette; was herauskam, läßt sich (dank technischer Kosmetik) durchaus hören.

Nach diesem musikalischen Exkurs bekamen wir Besuch in der Redaktion: die Software-Spezialisten von Reline kamen auf einen Sprung vorbei. Nach einem gemütlichen Eis-Essen (zwei Coppa Melba, drei kleine gemischte Eis mit Sahne) stellten uns Veith Schörgenhummer (Story), Matthias Kästner (Grafik) und Olaf Barthel (Programmierung) die neue Version des Riesen-Rollenspiels "Legend of Ferghail" vor. Die Programmierer sind noch fest am Entwickeln des Spiels; es wird also noch eine Weile dauern, bis Ihr Euch auf ein weiteres Rollenspiel freuen dürft.



Toningenieur Michael "Gut so?" Schreiber

Eine kleine Änderung gibt's bei den Hitparaden: Da für die CPC-Hitparade in den letzten Monaten kaum noch Einsendungen kamen, haben wir sie aus dem Programm genommen. Bitte habt Verständnis dafür; doch wenn fünf Leser die Hitparade bestimmen, ist das nicht sonderlich repräsentativ und verfälscht gewaltig das Bild. Dafür dürfen sich die Videospiel-Besitzer freuen: Ab sofort gibt's separate Sega- und Nintendo-Charts. Die restlichen Hitlisten sind selbstverständlich gleich geblieben.

Einen verspielten Monat wünscht Euch das

POWER PLAY-Team

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an **jeden** Fernseher.

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-
PC Engine PAL + 1 Spiel	499,-
NEU: RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard	199,-
CD-ROM	900,-
Fighting Street	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Chan & Chan	65,-
Cybercross	119,- **
Dragon Spirit	99,- **
Dungeon Explorer	119,- ***
Final Lap Twin	109,- ***
Galaga 88	89,- **
Gunhed	109,- ***
Moto Roader	119,- ***
Nectaris	119,- **
Ninja Warriors	119,- ***
Naxat Open	99,-
P-47	109,- *
Pac Land	99,-
Power Golf	99,-
R-Type I	89,- ***
R-Type II	99,- ***
Space Harrier	99,-
Son Son II	119,- ***
Side Arms	109,- **
Tale of a Monsterpath	65,-
Tiger Heli	119,- ***
Vigilante	99,- *
Winning Shot	99,-
Wrestling	109,- *
World Court Tennis	99,- ***
Yaksa	119,- *

SEGA MEGA DRIVE-Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-
Thunder Force II	139,-
Baseball	139,-
War Simulation	139,-
North Ken	139,-

Ankündigungen für August/September bei Anzeigenschluß

Curse of the Azure Bonds	C64/IBM
Bomber	Atari ST/Amiga
Rainbow Islands	Atari ST/Amiga/C 64
Licence to Kill	Atari ST/Amiga/C 64
New Zealand Story	Atari ST/Amiga/C 64
Mr. Heli	Atari ST/Amiga/C 64
It came from the Desert	Amiga
Oil Imperium	Atari ST/C 64/IBM
Chaos Strikes Back	Atari ST/Amiga
RVF	Amiga
Beast	Amiga
Ultima V	Atari ST
Pirates	Atari ST
Bloodwych	Atari ST/Amiga
Dick Dangerous	Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga/C 64
Hawk	Atari ST/Amiga
Xenophobe	Atari ST/Amiga/C 64
F-16 Combat Pilot	Amiga
F-16 Falcon Mission Disk	Atari ST/Amiga

C 64 Disc-Neuheiten

Steel Thunder	49,- **
Kick Off	45,- **
Vigilante	45,-
Dominator	45,-
Licence to Kill	45,-
American Indoor Soccer	49,-
Zapp Sizzler Comp.	49,- *
Dominator	45,- **
Jaws	45,-
Powerplay Classics	49,- *
Red Hot Hits 30	49,- *
Speedball	45,-
Phobia	45,-
Heroes of the Lance	49,-
TD II California Challenge	39,-
Xenon	59,-
Apache Strike	49,-
Hard'n Heavy	45,-
Spherical	45,- *
Fire King	59,- *
Highlights	49,-
Red Heat	45,-

C 64 Disc-Bestseller-Classics

Bard's Tale III	59,- **
Microprose Soccer	49,- ***
Pool of Radiance	69,- ***
Emylyn Hughes Int. Soccer	45,- ***
Project Firestart	49,- ***
Battletech	59,- *
Wasteland	49,- **
Ultima V	69,- ***
Hills Far	59,- **
Grand Prix Circuit	49,- ***
Star Trek	49,-

C 64 Disk

Hintbook Bard's Tale III	29,-
Hintbook Zak McKraken	19,-
Hintbook Ultima V	39,-
Grand Monster Slam	49,- *
Rockstar	45,-
Red Heat	45,-
Test Drive II	59,-
TD II Super Cars	39,-
Dynamite Hit Sensation	59,- ***
Silkworm	45,-
Hostages	49,-
Pirates	49,- **
Red Storm Rising	49,-
Stealth Fighter	49,- **
Gunship	49,- **
Footballmanager Exp. Kit	29,-
Mac Arthurs War	59,-
Typhoon of Steel	69,-
Battles of Napoleon	69,-
Over Ron	69,-
Panzer Strike	69,-

Atari ST

Populous	69,- ***
RVF	75,- ***
Police Quest II	75,- **
Space Quest III	89,- **
F-16 Falcon Mission Pick	59,- ***
F-16 Falcon	75,- ***
F-16 Combat Pilot	75,- **
Ultima IV	69,-
Microprose Soccer	75,- *
Silkworm	59,- *
Typhoon Thompson	59,- *
Stormtrooper	59,- *
Milenium 2.2	69,- *
Dungeon Master	69,- ***
Dungeon Master Editor	34,-
Deja Vu 2	79,-
Talespin Adv. Creator	79,-
3D Pool	59,- *
Spherical	59,- *
Giants	79,-
Dominator	59,- *
Zombi	79,-
Kult	59,- ***
Waterloo	75,-
Paladin	59,-
STOS Maestro plus	229,-
STOS	79,-
STOS Compiler	59,-
STOS Sprites	39,-
Kaiser	99,-
Red Heat	59,-
Thunderbirds	75,-
Genius	59,-
Weird Dreams	75,- *
Phobia	59,-
Asgard	59,-
Xybots	59,- *
Vigilante	49,-
Total Eclipse	69,-

IBM

Space Quest III	85,- **
Paladin	59,-
Crazy Cars II	75,-
Larry II	79,- **
Police Quest II	79,- **
688 Attack Sub	89,- **
Hills Far	75,-
Jet Fighter	119,- **
Grand Prix Circuit	69,- ***
Fire Brigade	89,- ***
Red Storm Rising	109,-
Milenium 2.2	75,- *
Balance of Power 1990	79,-
Visions of Aftermath	75,-
Colony	75,-
Final Frontier	75,-
Kult	59,- ***
Waterloo	75,-
Operation Neptun	75,-
Archipelagos	75,-

Amiga

F-16 Falcon Mission Disk	59,- ***
Sim City	89,- **
F-16 Falcon	79,- ***
Gunship	79,- *
Dungeon Master 1 MB	79,- ***
Hard'n Heavy	49,- *
Microprose Soccer	75,- *
Wayne Gretzky Hockey	69,- **
Testdrive II	79,- **
Bundesliga Manager	59,-
Data Storm	69,- *
Kingdom of England	69,-
Populous	69,- ***
Deja Vu 2	79,-
Paladin	59,-
Lords of the Rising Sun	89,- ***
Silkworm	59,- ***
Dragon Ninja	75,-
Shoot'em up Const. Kit	79,- *
Forgotten Worlds	59,- **
Alien Legion	69,-
Zork Zero	89,-
Journey	89,-
Milenium 2.2	69,- *
Fugger	59,-
TV Sports Football	89,- ***
Colussus Chess X	75,-
Kick Off	49,- **
Spherical	59,- *
Rebel Charge at Chick.	79,-
Dominator	59,-
Bismarck	75,-
Kult	59,- ***
Hawkeye	59,-
Vigilante	59,- *
Thunderbirds	75,-
Oil Imperium	59,- *
Universal Military Simulator	75,-
FOFT	89,- *
Highlights	59,- *
Total Eclipse	75,-
Balance of Power 1990	79,- *
Fire Brigade 1 MB	89,- ***

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Vèrsandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

POWER PLAY INHALT 9/89

Aktuell

Computerspiele-Tests

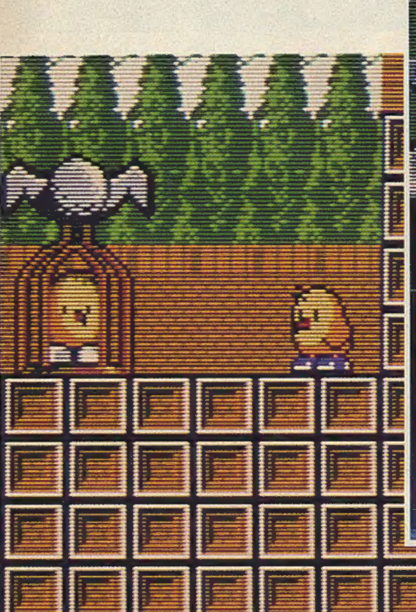
Automatenspiele-Tests

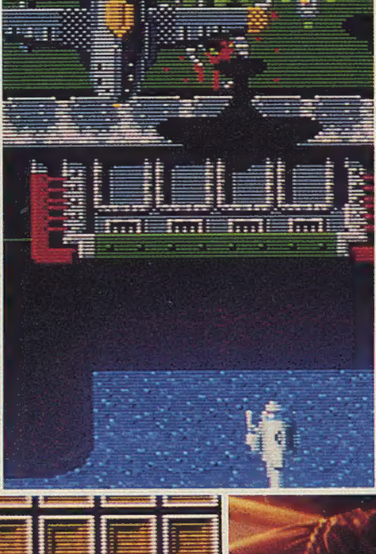
Kurz-Tests

Allgemeines

Power-Tips

Videospiele-Tests







24 Prima Plattformspiel mit süßen Sprites: "New Zealand Story"

52 Die Action-Sensation für die PC-Engine: "Tiger Heli" im Test

14 Heiße Szenen und knisternde Spannung beim Indiana-Jones-Film

DIE BEWERTUNG

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* jeden Monat nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns "POWER-Wertung" heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-Motivation ist.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die *POWER*-Wertung.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf die Tester machte. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl*

Heinrich Lenhardt

Seine aktuellen Renner: **Emlyn Hughes Soccer** (C 64), **World Court Tennis** (PC-Engine), **Tiger Heli** (PC-Engine), **Populous** (ST/Amiga), **New Zealand Story** (Amiga).

Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Ishido** (Mac), **Populous** (ST/Amiga), **Project Firestart** (C 64), **Sim City** (Amiga), **Tetris** (MS-DOS), **Red Storm rising** (MS-DOS), **Kult** (ST).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Heinrich Lenhardt hl







Anatol Locker al







Michael Hengst

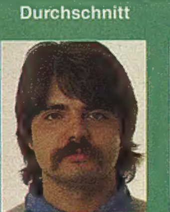
Zur Zeit spielt er besonders gern **Ishido** (Mac), **Silkworm** (Amiga), **F-19 Stealth Fighter** (MS-DOS), **Star Command** (ST), **Nectaris** (PC-Engine), **Tiger Heli** (PC-Engine).

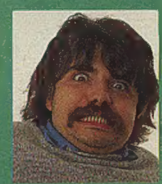
Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Curse of the Azure Bonds** (MS-DOS), **Populous** (Amiga), **Tetris** (alle Systeme), **Ultima V** (MS-DOS), **Oil Imperium** (Amiga), **Silent Service** (C 64).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Michael Hengst mh




Martin Goldmann go







Henrik Fisch

Läßt alles liegen und stehen für: **Sim City** (Amiga), **Starflight** (MS-DOS), **Castlevania** (Nintendo), **The Goonies II** (Nintendo), **Dragon Spirit** (PC-Engine), **Galaga '88** (PC-Engine).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Henrik Fisch hf




DAS ABENTEUER BEGINNT:
RICK DANGEROUS, SUPER-HELD UND FREIZEIT-BRIEFMARKENSAMMLER IST IN GROSSEN SCHWIERIGKEITEN UND LEBENSGEFAHR. NUR MIT EINEM ZUVERLÄSSIGEN COLT, EINEM STOCK UND ETWAS DYNAMIT BEWAFFNET, IST RICK IM TIEFSTEN SÜDAMERIKA GESTRANDET. WIE LANGE ER ÜBERLEBEN KANN LIEGT AN IHNEN.



Taschenspieler

Videospielen am Strand, in der Schule, im Zug, im Auto — einfach überall, wo man nur will. Der "Game Boy" von Nintendo macht's möglich.



Der "Game Boy" ist ein Videospiel im "Walkman"-Format mit eingebautem Bildschirm, das man überall mit hinschleppen kann. Vor kurzem hat der Videospiel-Gigant in Japan den "Game Boy" auf den Markt gebracht. Dieses Gerät kann im Gegensatz zu seinen Vorgängern austauschbare Module abspielen und wartet mit einem Schwarzweiß-LCD-Bildschirm auf, der acht Graustufen darstellen kann.

Der Game Boy liegt dank seiner kompakten Größe prima in der Hand. Das Gerät ist nur 15 cm hoch, 9 cm breit und 3 cm tief und paßt somit in jede Tasche. Die Bedienungselemente gleichen dem des Nintendo-Entertainment-Systems. Im einzelnen sind das ein Joypad, zwei Feuerknöpfe sowie eine Select- und eine Start-Taste. Zusammen mit einem kleinen Lautsprecher befinden sie sich in der unteren Hälfte des Game Boys. Man kann einen Walkman-Kopfhörer anschließen und dann den Vier-Kanal-Sound in Stereo genießen. Natürlich läßt sich die Lautstärke regeln und bei Bedarf ganz abstellen (beim heimlichen Spiel während einer Schulstunde könnte das Gepiepse ungewollte Aufmerksamkeit hervorrufen).

Die obere Hälfte des Game Boys ist für den Bildschirm reserviert (6-cm-Bildschirm-Diagonale). Er basiert auf dem Prinzip der Punkt-Matrix. Das bedeutet, daß man wie bei einem normalen Monitor oder Fernseher jeden Punkt ansprechen kann und nicht wie bei den älteren Handheld-Spielen nur vordefinierte Grafiken an bestimmten Stellen abrufen kann. Mittels eines Drehreglers an der Seite des Gerätes kann man den Kontrast einstellen. Bei Dunkelheit nützt auch der Kontrast-Regler nichts. Wer etwas sehen will, braucht unbedingt Licht — je mehr, desto besser. Ob Sonnenschein oder künstliches Licht ist dem Game Boy egal. Leider ist der Bildschirm nicht entspiegelt, so daß man sich günstig zur Lichtquelle stellen muß, um ohne Probleme spielen zu können.

In der Praxis hat sich der Bildschirm bewährt. Schon nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man den vollen Durchblick. Probleme gibt es nur bei Objekten, die sich schnell über den Bildschirm bewegen. Sie hinterlassen für eine knappe Sekunde eine Art "Schweif", der ein wenig verwirrt. Derselbe Effekt tritt bei schnellem Scrolling auf. Dies ist zwar unschön, stört den Spielablauf aber nicht übermäßig.

Betrieben wird der Game Boy mit vier 1,5-Volt-Mignon-Zellen. Dabei ist der sparsame Stromverbrauch positiv aufgefallen. Ein Satz Batterien reicht je nach Qualität für zirka zehn Stunden Spielzeit aus. Wer will, kann den Game Boy auch mit einem handelsüblichen Netzteil betreiben.

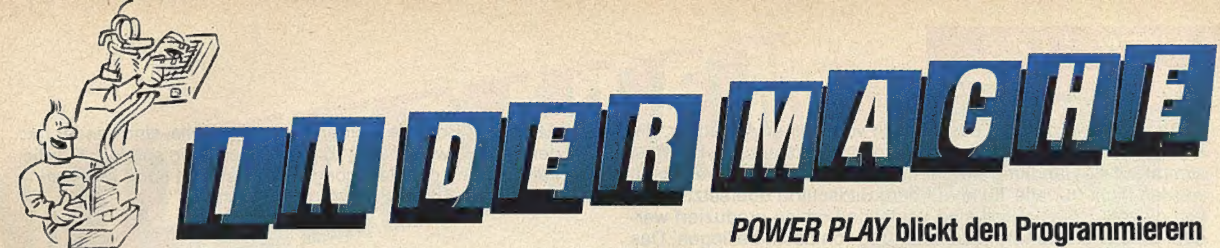
Kommen wir nun zum Wichtigsten: zur Software. Die Streichholzschachtel-großen Module werden in eine Vertiefung auf der Rückseite des Gerätes gesteckt. Sie versinken vollständig im Schlitz und stehen nicht störend hervor. Ein Riegel verhindert, daß das Modul bei eingeschaltetem Game Boy herausgenommen werden kann. Fünf verschiedene Spiele gibt es bis jetzt. Weniger interessant sind das Kartenspiel "Mah Jong" und die Sportsimulation "Baseball". Wesentlich mehr versprechen "Alley Way", "Super Mario Land" und "Tetris". Alley Way ist eine einfache "Breakout"-Variante, die sehr an "Super Breakout" von Atari erinnert. Es gibt keine Extras, dafür treibt die Mauer einigen Schabernack. In manchen Leveln scrollt sie munter von rechts nach links oder rückt alle paar Sekunden ein Stück näher an den Schläger. Alley Way ist mit Sicherheit kein Hit, denn dafür ist es etwas zu eintönig.

Ein ganzes Stück mehr Spielspaß bietet Super Mario Land. Wie Ihr wahrscheinlich schon vermutet habt, ist dies ein neues Abenteuer mit Nintendos Maskottchen Mario. Das Spielprinzip entspricht in etwa dem von "Super Mario Bros.". Die Programmierer haben sich allerdings viele neue Gags und Spielelemente einfallen lassen, die Super Mario Land noch abwechslungsreicher und lustiger machen. In manchen Leveln darf sich Mario sogar in bester "Gradius"-Manier durch feindliche Angriffswellen schießen. Dieses prächtige Geschicklichkeits-Spiel hat nur einen Haken: Es ist nicht besonders umfangreich, nach vier Welten mit je drei Abschnitten ist Sense.

Ein weiteres Top-Modul ist "Tennis". Vier unterschiedlich starke Computer-Gegner warten auf Euch. Die Steuerung erinnert stark an "World Court Tennis" für die PC-Engine. Dies ist allerdings kein Nachteil, sondern ein Riesen-Kompliment für das Spiel, denn die Steuerung ist beinahe perfekt. Sie ist einfach zu erlernen, bietet aber genug Finessen, die erst nach längerem Spielen entdeckt werden. Zur besseren Übersichtlichkeit scrollt das Spielfeld in alle Richtungen. Die Computer-Gegner sind eine ziemlich harte Nuß und nur mit viel Können zu schlagen. Lange Spielmotivation ist garantiert. Wer einen Freund hat, der ebenfalls den Game Boy und das Tennis-Modul besitzt, kann mit einem speziellen Kabel die beiden Game Boys verbinden und gegen seinen Freund zu einem Tennismatch antreten.

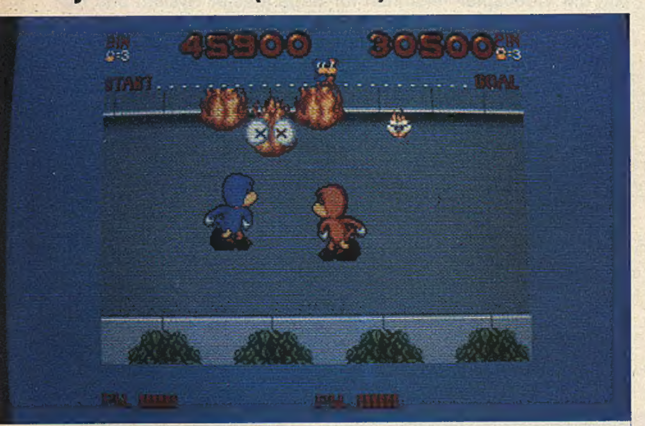
Schließlich gibt es noch "Tetris" in neuer Frische für den Game Boy. Über dieses geniale Denkspiel braucht man wohl nicht mehr viel Worte zu verlieren. Ihr solltet nur aufpassen, daß Ihr vor lauter Klötzchen-Drehen nicht gegen den nächsten Laternenpfahl knallt oder beim U-Bahn-Fahren ein paar Stationen zu spät aussteigt. Für die nächsten Wochen hat Nintendo unter anderem eine Flipper-Simulation angekündigt. Weitere japanische Firmen wie zum Beispiel Konami wollen außerdem Spiele für den Game Boy entwickeln.

Der Game Boy ist ein prima Gerät. Wermutstropfen sind die im Moment beschränkte Speicherkapazität der Module und der Schwarzweiß-Bildschirm. Der Game Boy ist kein Ersatz für ein stationäres Videospiel oder einen Computer zu Hause, sondern eine Ergänzung für unterwegs. Ob er noch dieses Jahr offiziell erhältlich sein wird, steht in den Sternen. Er wird zwar zur Funkausstellung in Berlin vorgestellt, aber genaue Liefertermine sind noch nicht bekannt. Als Import-Gerät wird der Game Boy zwischen 200 und 300 Mark kosten. Pro Modul sind etwa zwischen 50 und 70 Mark zu bezahlen. Das Testgerät wurde uns vom CWM-Versand in Vienenburg zur Verfügung gestellt. *Martin Gaksch/hl*



POWER PLAY blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen werden.

Dynamite Dux (Activison)

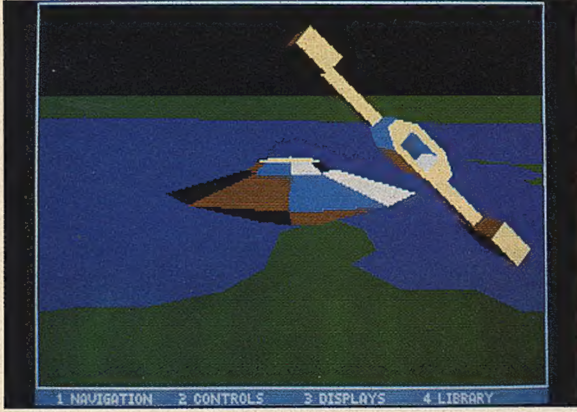


Dynamite Dux — zwei energische Enten im Einsatz (ST)

Umsetzungen von Spielautomaten sind oft blutrünstige Ballerspiele, die sich furchtbar ernst nehmen. Ganz anders ist das Segas niedliches "Dynamite Dux" geraten: Die Helden des Actionspiels sind zwei Enten namens Bin und Pin. Auf der Suche nach ihrer entführten Freundin Lucy watscheln die beiden durch sechs Levels und zwei Bonusrunden. Die Entenhatz wird auf ST und Amiga einen Modus haben, in dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Neben den 16-Bit-Versionen sind Umsetzungen für C 64, CPC und Spectrum geplant. *hl*

UFO (Sublogic)

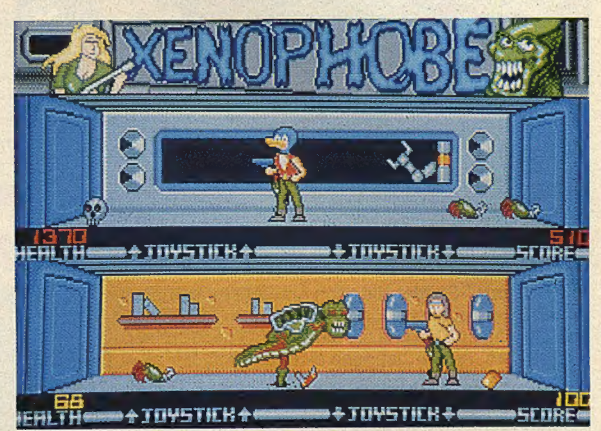
Sublogic läßt jetzt die Außerirdischen landen. Sie steuern in "UFO" ein kleines Raumschiff, dessen Kontrollen fast so komplex wie im "Flight Simulator III" sind. Nachdem man ein Gefühl für das Flugverhalten mit den drei Antriebsdüsen entwickelt hat, steht man vor der eigentlichen Aufgabe: Treibstoff für das Mutterschiff sammeln. Das Programm erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs (alle populären Grafikstandards werden unterstützt) und wird um die 100 Mark kosten. *al*



Die Außenansicht des UFO-Flitzers (MS-DOS/EGA)

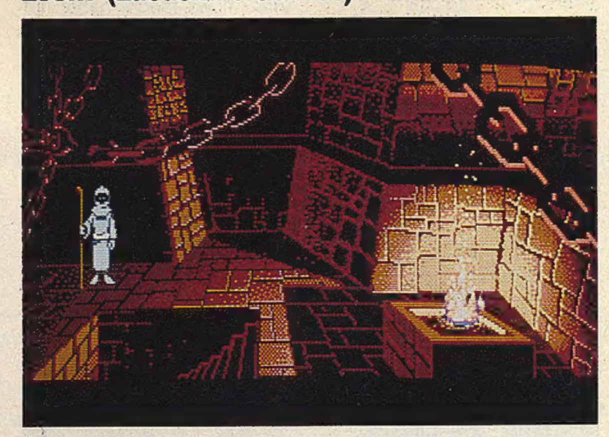
Xenophobe (Microstyle)

Was ist ein "Xenophobe"? Ein Mensch, der eine Heidenangst vor Aliens in allen Arten, Größen und Gewichtsklassen hat. Das gleichnamige Actionspiel von Microstyle ist aber nicht alienfrei; ganz im Gegenteil. Xenophobe ist die Umsetzung eines Bally-Midway-Automaten, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten. Eure Aufgabe ist simpel: Säubert Raumstationen schnell genug von Aliens, bevor diese Burschen das Kommando an Bord übernehmen. Viele Extras erleichtern das Astronautenleben. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum sind angekündigt. *hl*



Xenophobisten aufgepaßt: Ein Alien steht in der Rumpelkammer (ST)

Loom (Lucasfilm Games)

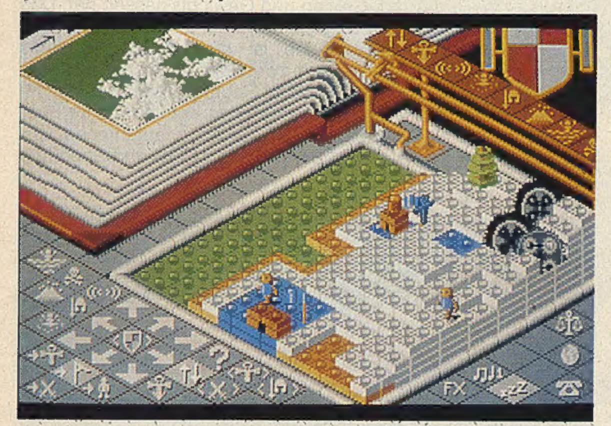


Loom-Held Bobin besucht die Gilde der Schmiede (MS-DOS/EGA)

Bei Infocom schrieb Brian Moriarty berühmte Text-Adventures wie "Trinity" und "Wishbringer". Bei seinem neuen Brötchengeber Lucasfilm Games vollendet er gerade das Fantasy-Abenteuerspiel "Loom". Im Mittelpunkt des Geschehens steht Bobin, ein Mitglied der Gilde der Weber. Die Weber können durch magische Kräfte Raum und Zeit beeinflußen. Eines Tages sind alle Weber plötzlich verschwunden — bis auf Bobin...

Gezaubert wird durch das Spielen von kleinen Melodien, die Bobin nach und nach lernt. Ein etwa dreißigminütiges Hörspiel stimmt auf die Handlung ein. Bei der deutschen Version von Loom werden nicht nur alle Texte auf dem Bildschirm übersetzt; auch von diesem Hörspiel soll eine deutsche Version produziert werden. Eine Kassette wird jeder Packung von Loom beiliegen. Das Fantasy-Abenteuer ist für Amiga, Atari ST sowie MS-DOS-PCs geplant und soll im Oktober erscheinen. *hl*

Populous: The Promised Lands (Electronic Arts)

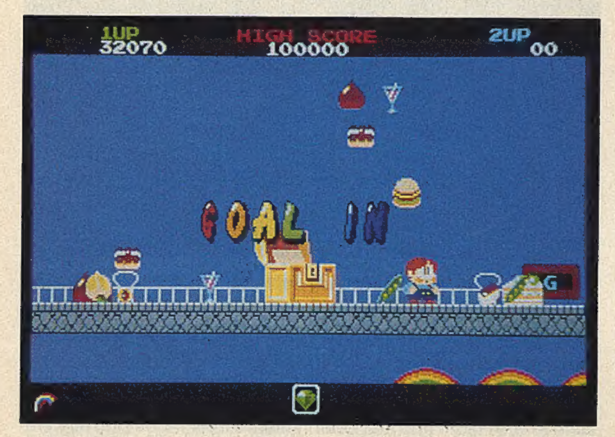


Legos Rache: Populous-Männchen im "Block Land" (Amiga)

"Populous"-Spieler, die nach Abwechslung und neuen Herausforderungen lechzen, dürfen sich freuen. In Kürze will Electronic Arts eine Daten-Diskette mit dem Titel "The Promised Lands" veröffentlichen. Auf ihr befinden sich fünf grafisch neue Szenarios, die besonders anspruchsvolle Strategien erfordern. Dank der neuen Grafiken tummeln sich jetzt Cowboy und Indianer auf dem Bildschirm und im "Französische Revolution"-Level werden Cafés und Guillotinen gebaut. Besonders ulkig sieht "Block Land" aus, wo die Populous-Männchen in einem Lego-Szenario herumstapfen. Die Datendiskette erscheint für Amiga und Atari ST. Sie kostet um die 30 Mark und läuft nur in Verbindung mit dem Populous-Hauptprogramm. *hl*

Rainbow Islands (Firebird)

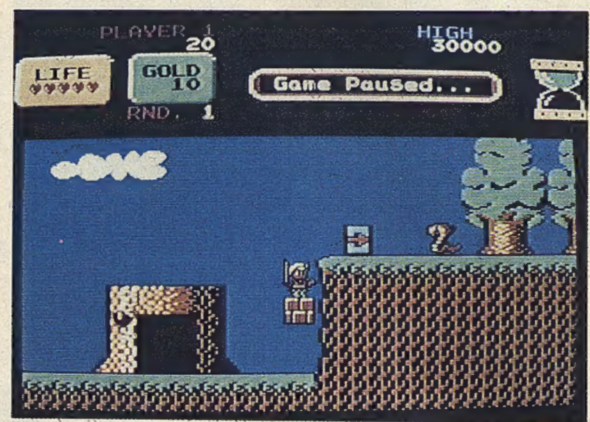
Im September erscheint der Nachfolger zum Bestseller-Plattformspiel "Bubble Bobble". Die Fortsetzung heißt "Rainbow Islands" und bietet viele knifflige Levels für Geschicklichkeits-Fans. Bub und Bob, die Helden des ersten Teils, sind wieder mit von der Partie. Zwei Spieler können gleichzeitig spielen. Für die Programmierung der Heimcomputer-Versionen sorgt kein geringeres Team als Andrew Braybrooks "Graftgold". *hl*



Bubble Bobble zum zweiten: Fortsetzung folgt mit Rainbow Islands (ST)

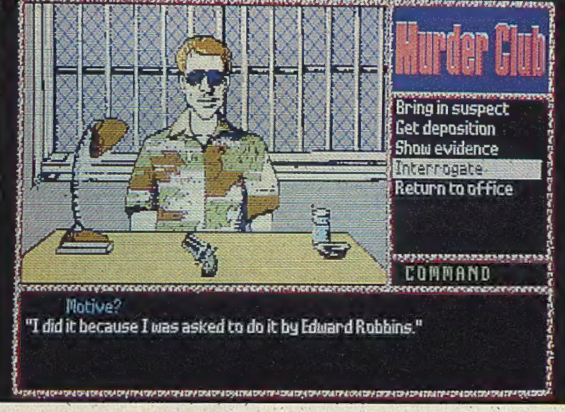
Super Wonderboy (Activision)

Der Nachfolger zum Geschicklichkeits-Klassiker "Wonderboy" konnte schon fleißig Erfolge ernten. Als Spielautomat wurde "Super Wonderboy" (Untertitel: "Wonderboy in Monsterland") zum Hit; die Videospiel-Versionen für Sega Master System und PC-Engine ernteten reichlich Kritiker-Lob. Im September sollen endlich die Heimcomputer-Versionen erscheinen. Activision arbeitet an Umsetzungen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum. Wenn die Programmierer gute Arbeit leisten, dürfen sich die Besitzer dieser Computer auf ein cleveres Action-Adventure mit zwölf abwechslungsreichen Levels und vielen versteckten Extras freuen. *hl*



Wonderboy besteht jetzt viele Abenteuer im Monsterland (C 64)

Murder Club (Kyodai)



Ein zwielichtiger Kerl im Kreuzverhör (MS-DOS/EGA)

Ein eiskaltes Spiel um Mord und Totschlag: Mit "Murder Club" erscheint ein Software-Krimi erstaunlichen Außmaßes. Der Computer-Detektiv hat nur einen klassischen "Wer war der Täter"-Fall zu bearbeiten, der hat's dafür in sich: Man braucht um die 50 Stunden, um das Spiel zu lösen, selbst wenn man den Mörder kennt. Man verhört Zeugen, befragt und verhaftet verdächtige Personen, forscht nach vermißten Personen, obduziert die Leiche und wertet Beweise aus. "Murder Club" erscheint zuerst für MS-DOS-PCs und wird um die 90 Mark kosten; Versionen für Amiga und Atari ST sind geplant. *al*

HITPARADEN

LESER-HITS

		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(4)	Populous	Electronic Arts	2. Monat
2.	(1)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	10. Monat
3.	(2)	Microprose Soccer	Microprose	7. Monat
4.	(3)	Elite	Firebird	30. Monat
5.	(6)	F-16 Falcon	Electric Dreams	4. Monat
6.	(5)	R-Type	Electric Dreams	4. Monat
7.	(9)	Dungeon Master	FTL	12. Monat
8.	(11)	Grand Prix Circuit	Accolade	4. Monat
9.	(10)	TV Sports Football	Cinemaware	3. Monat
10.	(8)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	17. Monat
11.	(13)	The Last Ninja II	System 3	7. Monat
12.	(—)	Tetris	Mirrorsoft	1. Monat
13.	(7)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	19. Monat
14.	(14)	Pirates	Microprose	21. Monat
15.	(16)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	17. Monat
16.	(—)	Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	5. Monat
17.	(19)	Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	2. Monat
18.	(—)	Kick Off	Anco	1. Monat
19.	(12)	Pool of Radiance	SSI	5. Monat
20.	(—)	Test Drive II — The Duel	Accolade	1. Monat

Applaus für Populous, das neue Nr.-1-Spiel

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

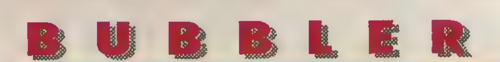
Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte je Monat schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Michel Baesgen, Hannover
Michael Berg, Teningen
Christian Bihari, CH-Basel
Marco Bretz, Emmelbaum
Oliver Çavelius, Simmern
Harald Gabriel, Aerzen
Marcus Golze, Giessen
Roland Kühn, Graben
Rainer Liebmann, Etlingen
Britta Löffler, Taunusstein
Karsten Vogt, Oldenburg
Jörg Witzke, Berlin

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER



- — **Phantasy Star** (Sega)
- — **Police Quest II** (Sierra)
- — **Lords of the Rising Sun** (Cinemaware)
- — **Leisure Suit Larry II** (Sierra)
- — **Grand Monster Slam** (Golden Goblins)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. **Robocop** (Ocean)
2. **Dragon Ninja** (Ocean)
3. **Indiziertes Spiel**
4. **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
5. **War in Middle Earth** (Melbourne House)
6. **WEC Le Mans** (Imagine)
7. **Run the Gauntlet** (Ocean)

Billigspiele und Compilations:

1. **Treasure Island Dizzy** (Code Master)
2. **Turbo Esprit** (Encore)
3. **Joe Blade II** (Players)
4. **Ghostbusters** (Mastertronic)
5. **Twin Turbo** (Code Master)
6. **Shanghai Warriors** (Players)
7. **Spy Hunter** (Kixx)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga
1. Populous
2. Zak McKracken
3. Elite
4. F-16 Falcon
5. TV Sports Football

Atari ST
1. Populous
2. Dungeon Master
3. F-16 Falcon
4. Zak McKracken
5. Elite

C 64/128
1. Microprose Soccer
2. Zak McKracken
3. Grand Prix Circuit
4. Great Giana Sisters
5. The Last Ninja II

MS-DOS-PCs
1. Grand Prix Circuit
2. Space Quest III
3. Pool of Radiance
4. F-16 Falcon
5. Elite

Sega Master System
1. Phantasy Star
2. Wonderboy in Monsterl.
3. R-Type
4. Y's
5. Shinobi

Nintendo
1. Zelda II
2. Legend of Zelda
3. Super Mario Bros. II
4. Trojan
5. The Goonies II

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse



MICROSTYLE ist die neue Software-Marke für all diejenigen, die Spaß, Aufregung und Spannung erwarten. Alle Spiele werden speziell für Atari ST und Amiga entwickelt und programmiert. Hierbei werden die Möglichkeiten dieser Computer voll ausgenutzt. Als Resultat erhalten Sie ausgezeichnete Spiele mit hervorragenden Grafiken.

Das erste Spiel unter der Marke MICROSTYLE wird die Simulation eines spannenden Motorradrennens sein: "Honda RVF". Sie wird in allen guten Softwarehäusern erhältlich sein!

Micro Style

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel.: 06134/22286



MicrO-Style
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
● Aufregende Arkade Action
● Für 1 oder 2 Spieler
● Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
● Separate Joystick Kontrolle erhältlich
● Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
RVF
HONDA
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
● Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
● Realistische Kontrollen
● Digitalisiertes Motorgeräusch
● Verschiedene Schwierigkeitsgrade
● Berühmte Rennstrecken
● Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Am 12. September werden lange Schlangen vor den Kinos den dritten Indy-Film erwarten. Und dabei haßt Indiana Jones doch Schlangen...





Fahrende Züge und galoppierende Pferde: Indiana Jones ist immer auf Trab

INDIANA JONES und der letzte Kreuzzug

Lust auf Spannung, Abenteuer und Humor? Auf Helden, Schurken und wertvolle Schätze? Auf spannende Verfolgungsjagden, mystische Geheimnisse und einen Schuß Liebesgeschichte? Dann ist der dritte Teil der Indiana-Jones-Saga genau der richtige Film für Sie. "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" beginnt mit Indys erstem Abenteuer: Als Pfadfinder (dargestellt von River Phoenix) begegnet er Kunsträubern, die das "Kreuz von Coronado" aus einem Höhlengrab stehlen wollen. Indy gelingt es, den Gaunern das Kreuz abzujagen. Doch das geht nicht ohne eine bombastische Verfolgungsjagd über einen Zirkus-Zug, in deren Verlauf gezeigt wird, wieso Indy Angst vor Schlangen hat, wie er zu seiner Peitsche, der Narbe am Kinn und schließlich seinem berühmten Fedora-Hut kam.

Erst nach dieser packenden Viertelstunde startet der eigentliche "Letzte Kreuzzug". Walter Donovan, reicher Industrieller und Antiquitäten-Narr, weiht Indy in einen unglaublichen Plan ein: Der Heilige Gral, der angeblich bei der Kreuzigung das Blut Christi aufgefangen hat, soll geborgen werden. Alten Legenden zufolge verleiht der Gral jedem, der aus ihm trinkt, ewiges Leben. Als Donovan erklärt, daß Indys Vater bei der Suche nach dem Gral in Venedig verschwunden ist, macht dieser sich sofort mit Feuereifer auf die Suche.

Indy ist nicht der einzige, der hinter dem Gral her ist. Die Deutschen sehen im Gral ein geeignetes Mittel, den zweiten Weltkrieg zu gewinnen und das "Tausendjährige Reich" mit ewigem Leben zu stabilisieren. Die Suche nach dem Gral führt Indy nach Venedig, ein Schloß an der deutsch/österreichischen Grenze, Berlin und schließlich in die Türkei.



"Verspielter Spielberg"

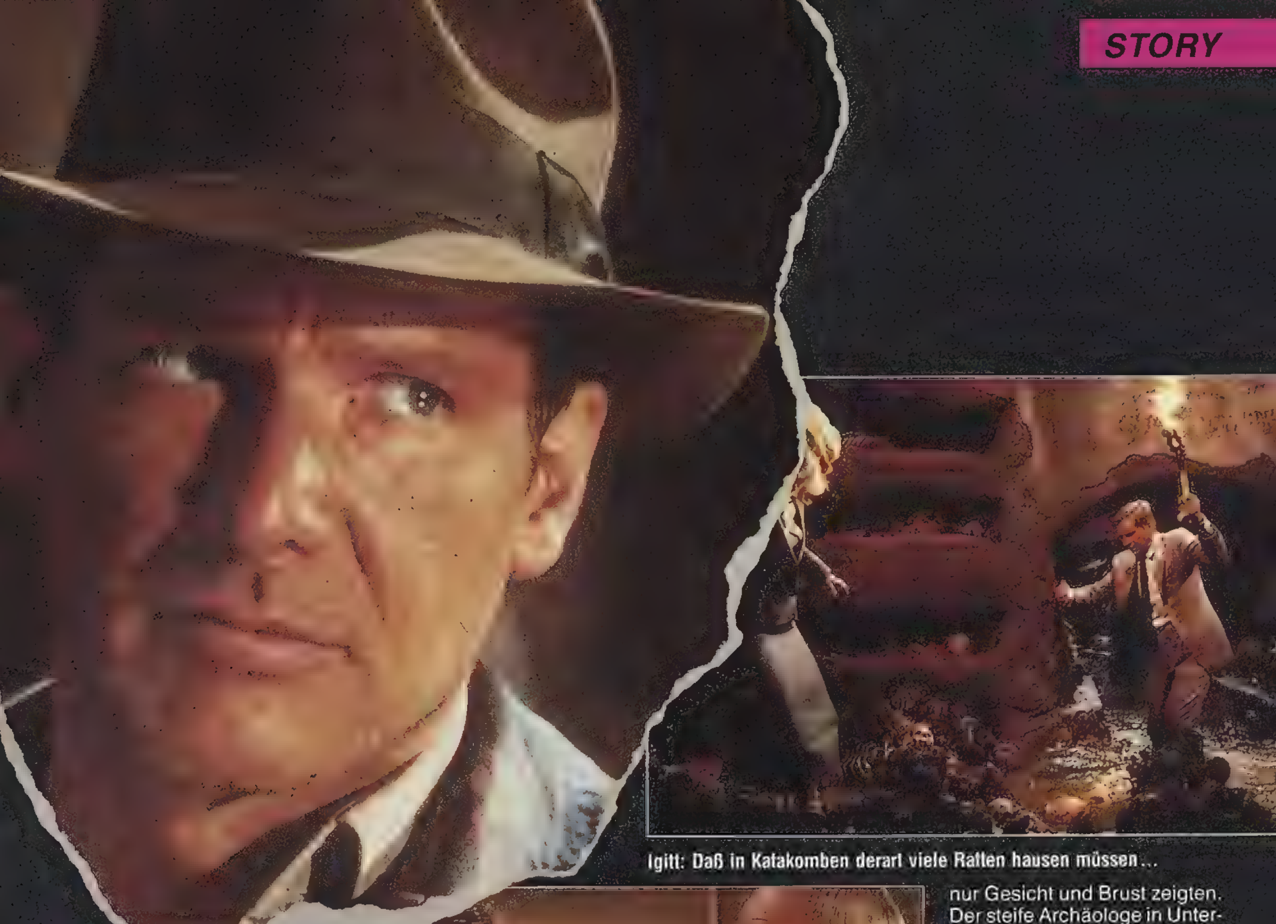
Computerspiele haben Steven Spielberg (sitzend neben George Lucas) schon immer gefallen; so hatte er bis vor kurzem immer einige aktuelle Spielautomaten in seinem Büro stehen. Inzwischen ist er ein großer Fan von "Battlehawks 1942" geworden, einem Flugsimulator von Lucasfilm Games.

Während der Nachbearbeitung von Indy III in den Studios auf der "Skywalker Ranch" ging er immer wieder für eine Runde Battlehawks zu den Spiele-Programmierern von Lucasfilm Games. Da fielen ihm auch das erste Mal Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen auf: Bei PCs mit mehr als 512 KByte gibt es mehr Grafik, ATs sind am schnellsten, auf dem Amiga gibt es den besten Sound.

Als Spielberg wieder zu Hause in Los Angeles war, gab er seiner Sekretärin die Anweisung, alle drei Computer in seinem Büro und seiner Wohnung gegen den Typ auszutauschen, der am geeignetsten für Battlehawks sei. Von der verzweifelten Sekretärin angerufen, dachte man bei Lucasfilm Games darüber nach, eine spezielle Spielberg-Version für Amigas mit 68030-Erweiterung zu programmieren, die die schnellste Grafik und den dicken Digital-Sound bieten würde.

George Lucas und Steven Spielberg hatten öfters Einblick in die Programmierung des Indiana Jones-Adventurespiels und wurden auch oft um Rat gebeten. So sind schließlich Szenen und Dialoge im Indy-Spiel gelandet, die im Film gar nicht vorkommen. Auch Handlungs-Alternativen wurden mit beiden durchgesprochen, so daß Spieler Indy in ganz andere Bahnen als im Film lenken können, aber der Indy-Charme weiterhin erhalten bleibt. Und das wichtigste: Lucas und Spielberg gaben den Programmierern die Erlaubnis, daß Indy auch sterben darf, wenn der Spieler zu viele Fehler macht. Ein Heldentod im Film wäre undenkbar...

Boris Schneider/al



Igitt: Daß in Katakomben derart viele Ratten hausen müssen …

Die Archäologen- und Abenteuer-Familie Jones glücklich vereint

Überall lauern Gefahren, die Indy in spannende Verfolgungsjagden führen, bei denen er nicht nur Fäuste und Peitsche, sondern auch seine ganze Intelligenz braucht.

"Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" ist der dritte und mit ziemlicher Sicherheit auch letzte Indiana-Jones-Film. Beinahe wäre dieser dritte Film gar nicht entstanden, denn Regisseur Steven Spielberg war mit dem zweiten Indy-Streifen "Der Tempel des Todes" gar nicht zufrieden. "Er war gruseliger als "Poltergeist"", meint er, schnell gefolgt von der Aussage: "Es ist nicht ein Stück persönliches Gefühl von mir in diesem Film". Aber 1981 hatten er und Produzent George Lucas per Handschlag besiegelt, daß aus Indy eine Trilogie werden sollte. Außerdem meinte Spielberg, daß er sich bei Indy-Fans "für den zweiten Film entschuldigen müsse". Allerdings dauerte es drei Jahre, bis die zündende Idee zur Story kam. George Lucas und Jeffrey Boam (Drehbuch zu "Die Reise ins Ich") kamen auf die Idee mit Indys Vater. Spielberg war auf Anhieb begeistert, denn sie bot zum einen Platz für viele Gags, zum anderen Material für eine echte Vertiefung des Charakters Indiana Jones. Auch Harrison Ford konnte sich mit dieser Idee anfreunden. Als Spielberg ihm vom dritten Film erzählte, sagte er sofort "Let's make it" (laß uns anfangen). So begannen am 16. Mai 1988 die Dreharbeiten in der Wüste nahe Almeria, Spanien. In den folgenden sechs Monaten reiste die Indy-Crew nach Venedig, Jordan, London, Colorado, Utah und New Mexico. Die Vorbereitungen für diesen Film waren alles andere als einfach: riesige Kulissen wurden ebenso benötigt, sowie Autos, Motorräder, Flugzeuge, Boote und Kamele. Als Höhepunkte fungieren ein riesiger Zeppelin (in Wirklichkeit nur ein Spezialeffekt) und der komplette Nachbau eines alten Panzers, der 60 Kilometer pro Stunde fahren kann, 25 Tonnen wiegt und für die Requisiteure drei Monate harte Arbeit bedeutete. Alles in allem kostete das Spektakel satte 36 Millionen Dollar.

Während der Dreharbeiten gab es auch viele komische Momente. Als unter der brütenden Wüstensonne gedreht wurde, und Henry Jones Rolle von Sean Connery verlangte, im schweren Tweed-Anzug herumzulaufen, da zog Connery einfach die Hose aus, wenn Szenen gedreht wurden, die nur Gesicht und Brust zeigten. Der steife Archäologe in Unterhosen: ein Bild, das die ganze Crew noch wochenlang zu Lachanfällen hinriß. Spielberg meinte, seine größte Freude an diesem Film sei gewesen: "Harrison und Connery in eine Szene zu stecken, Action! zu brüllen und aufzupassen, daß ich den Take nicht durch lautes Lachen ruiniere."

Spielberg, der schon alle möglichen Rekorde der Filmwelt gebrochen hat, hält privat nicht viel vom gezielten Kassenschlager. "Jedes Filmstudio versucht, die Rekorde der anderen zu brechen. Das war niemals meine Einstellung. Ich mache immer noch den Film des Filmes wegen, nicht des Geldes. Deswegen wird es auch garantiert niemals eine Fortsetzung zu E.T. geben." Spielbergs nächstes Regie-Projekt, "Always", wird eine romantisch-melancholische Geschichte um einen Feuerwehr-Piloten. Dieser kommt bei einem Waldbrand ums Leben und kehrt als unsichtbarer Geist wieder auf die Erde zurück, um seine letzten Angelegenheiten zu richten — mit Sicherheit kein so bombastischer Reißer wie ein neuer Indiana-Jones-Film.

Boris Schneider/al

Fotos: Bruce Talamon und Murray Close,

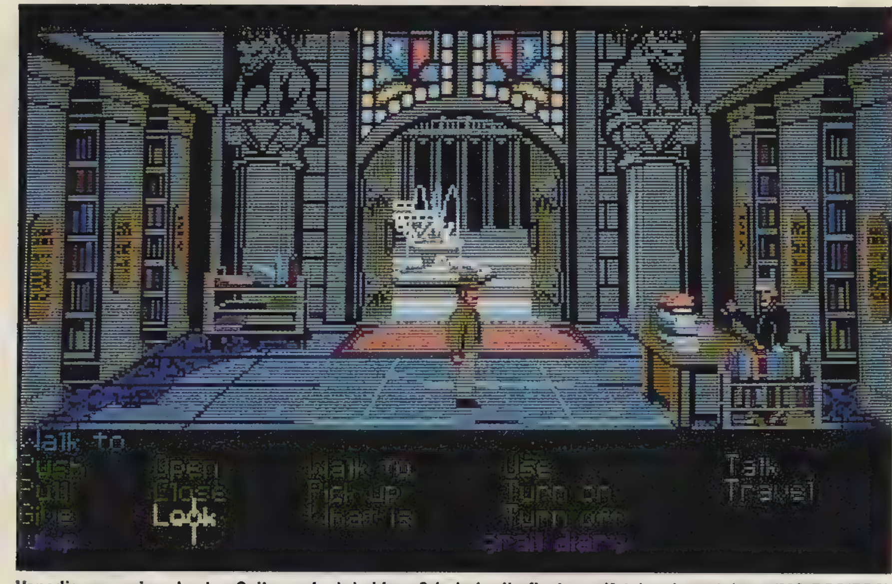
Das Indiana-Jones-Adventure

Lucasfilm Games meldet sich zurück: Das Programmierteam, von dem die Nr.-1-Hits "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" stammen, programmiert ein Abenteuerspiel zum neuen Indiana-Jones-Film.

Kenner von Abenteuerspielen schnalzen beim Namen "Lucasfilm Games" genießerisch mit der Zunge. Das amerikanische Softwarehaus, das zum Medien-Imperium von Filmemacher Georg Lucas gehört, legte mit "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" zwei Adventure-Meilensteine vor. Das taufrische Werk der Abenteuer-Gilde von Lucasfilm Games ist "Indiana Jones and the Last Crusade", das Adventure zum neuen Indy-Jones-Film.

Die Story hält sich eng an den Film, den wir Euch auf den nächsten Seiten ausführlich vorstellen. Indiana Jones begibt sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral: Ein Nippen aus diesem sagenhaften Täßchen soll unsterblich machen. Das Adventure kann auch gelöst werden, wenn man den Film nicht gesehen hat. Andererseits wird's auch nicht zu leicht, wenn Ihr Indys Abenteuer bereits im Kino bestaunt habt.

Das Spielprinzip basiert auf demselben Menüsystem wie Maniac Mansion und Zak McKracken, wurde jedoch ausgebaut und verbessert. Im Lauf des Spiels kann zwischen den beiden Hauptfiguren, Indiana Jones und seinem Vater Henry, umgeschaltet werden. Bei einer Demo-Version, die auf einer Lucasfilm-Games-Pressekonferenz in Düsseldorf auf einem EGA-PC gezeigt wurde, fällt zunächst die verbesserte Grafik auf. Sie ist wesentlich detaillierter und feiner animiert als bei den Vorgängern. Neu sind die Dialoge mit anderen Spielfiguren. Man führt Gespräche, indem man einen der bis zu vier Sätze aus einem Menü anklickt. Wenn genug Worte gewechselt sind, fliegen manchmal gar die Fäuste: In kleinen Action-Einlagen trägt Indiana Jones Boxkämpfe mit bösen Buben aus. Das Spiel kann auch gelöst werden, ohne einen einzigen Kampf auszutragen — doch das ist der schwierigste Lösungsweg. Erstmals gibt es in einem Lucasfilm-Adventure eine Punktewertung, die hier den treffenden Namen "Indy-Quotient" ("I.Q.") trägt.



Venedig von seiner besten Seite — doch bald muß Indy in die finsteren Katakomben steigen (MS-DOS/EGA)

Unser erster Eindruck vom Adventure ist hervorragend. Das Spiel ist komplexer als Zak McKracken, bietet bessere Grafik sowie auf PCs mit Adlib-Soundkarte bombastisch guten Sound. Die stimmungsvolle Musik sollte vor allem bei der Amiga-Version ebenfalls sehr gut rüberkommen. Die Story ist spannend und geizt nicht mit einer Prise Humor zur rechten Zeit. Schicke Packungsbeilagen sorgen für perfekten Adventure-Komfort.

Anfang September soll das Indiana-Jones-Adventure für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs in einer deutschen Version erscheinen. An der Übersetzung wird zur Stunde gearbeitet. Sie entsteht unter Berücksichtigung des deutschen Dialog-Drehbuchs für den Film. Eine C 64-Version wird es leider nicht geben. Laut Lucasfilm Games ist das Spiel viel zu komplex, um es irgendwie in einen 8-Bit-Computer zu quetschen.

Ein ausführlicher Test des Indy-Adventures folgt in der nächsten *POWER PLAY*. Zu Indiana Jones and the Last Crusade gibt es neben dem Adventure auch ein Actionspiel. Einen Test dieses Programms findet Ihr in diesem Heft. *hl*



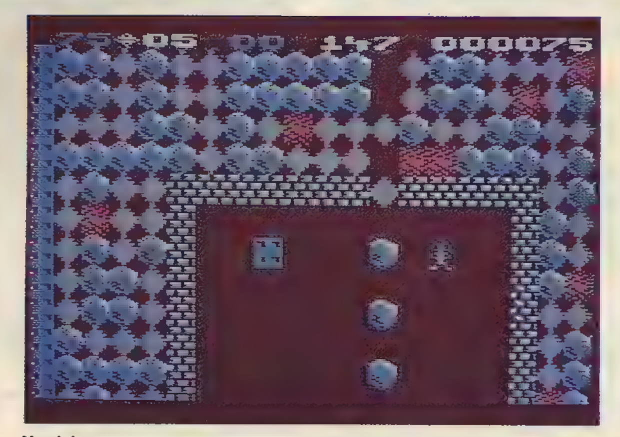
Gespräche mit anderen Spielfiguren beeinflussen den Verlauf der Story. Bei der deutschen Version werden alle Texte übersetzt sein (MS-DOS/EGA).



Boxkämpfe sorgen für ein wenig Abwechslung. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Schwinger und Haken trainieren (MS-DOS/EGA).

Boulder Dash

"Ein Felsbrocken auf dem Kopf kann Ihren ganzen Tag ruinieren!" — frei nach diesem Motto gräbt sich der Diamantensucher Rockford Gänge durchs Erdreich, ständig auf der Hut vor fallenden Felsen.



Vorsicht, sonst donnert ein Felsen auf Rockfords Schädel (Atari XL)

Es begann alles im Jahre 1984, als der Amerikaner Peter Liepa, damals Programmierer der jungen Softwarefirma First Star, auf einen drolligen Einfall kam: Inspiriert von physikalischen Gesetzen, begann er mit der Entwicklung eines ungewöhnlichen neuen Spiels. Die Aufgabe sollte die Suche nach Diamanten sein. Liepa programmierte einen Raum, der größer als das Spielfeld war, und verstreute darin die Diamanten. Der Zwischenraum wurde mit Erdreich ausgefüllt. Liepas Hauptfigur Rockford grub sich nun joystickgesteuert durchs Erdreich, um an die Diamanten zu gelangen.

An diesem Punkt kam die Physik ins Spiel. Sollte Rockford einmal unachtsamerweise unter einem Diamanten hindurchlaufen, fiel der Diamant herunter. Schnell kamen weitere Elemente wie Felsbrocken ins Spiel. Diese konnten Rockford, wie die Diamanten, bei unbedachten Bewegungen erschlagen. Als Ausgleich erhielt Rockford die Fähigkeit, Felsbrocken seitlich zu verschieben, sofern keine zwei Brocken nebeneinanderliegen.

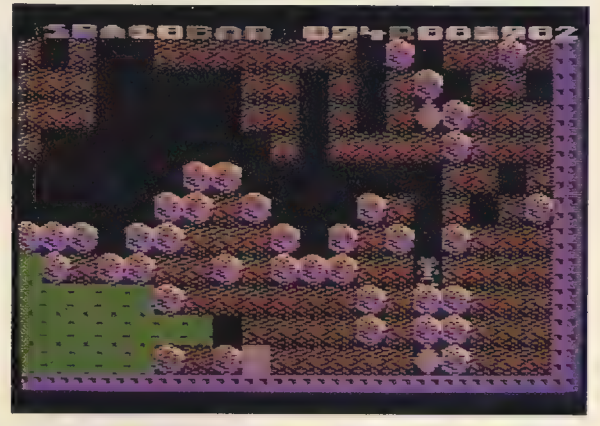
Durch zusätzliche Backsteinwände nahm das Spielfeld die Ausmaße eines Labyrinths an. Peter Liepa gab sich damit jedoch nicht zufrieden: Er programmierte einen Gegner für Rockford, der als pulsierendes Quadrat (im Spiel "Firefly" genannt), an den Rändern von Gängen entlanghuschte. Eine Berührung mit Rockford war tödlich.

Liepa ließ seine Ideen weitersprudeln: Ein neuer Gegner, der wie die Feuerkäfer explodierte, dann aber im kleinen Umkreis alles in Diamanten verwandelte. Diese wie Schmetterlinge aussehenden Geschöpfe mußte Rockford gezielt einsetzen. Dann baute Peter eine Amöbe ein, die das Erdreich auffraß und dabei immer größer wurde. Dann gab es noch eine Wand, die als eine Art Filter oder Transformer für Felsbrocken fungierte. Die Felsbrocken würden durch sie durchfallen und sich dabei in Diamanten verwandeln.

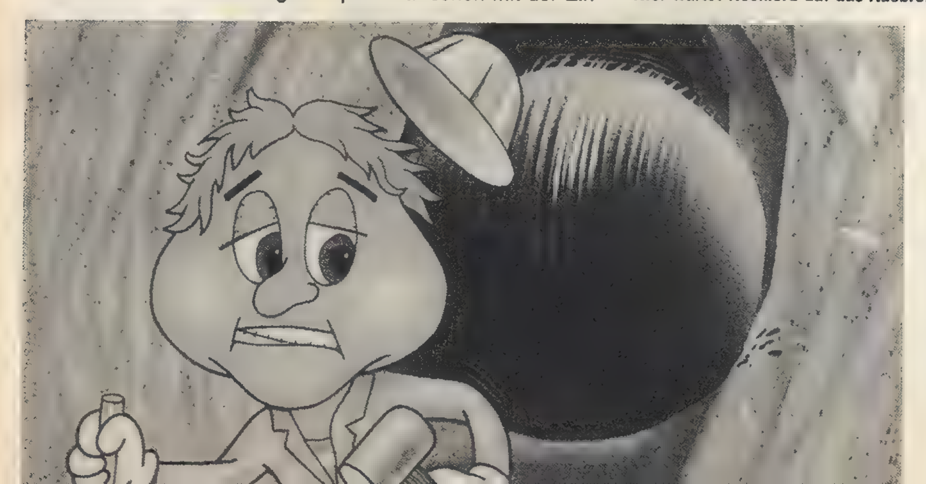
Aus diesen Elementen entstand schließlich ein Spiel mit 20 Levels. Klar, daß die Gestaltung der Levels über den Spielwitz entscheiden würden. Entsprechend viel Zeit verwendete Peter Liepa für die Level-Gestaltung. Der Name des Spiels war schon mit der Einführung der Felsbrocken als Spielelement gefunden: "Boulder Dash" (übersetzt: "Steinschlag").

1984 wurde das Spiel in Amerika zum Computerspiel des Jahres ernannt. Klar, daß so ein Renner nicht lange ohne Nachfolger bleiben durfte. Dabei wurden nicht nur neue Levels erdacht, sondern auch ein neues Spielelement eingebaut: Es gab laufende Wände, die sich links und rechts ausbreiteten, sobald dort kein Erdreich mehr vorhanden war. 1985 kam dieser Nachfolger als Boulder Dash II auf den Markt. Seine vorläufig letzte Ausgrabung machte Rockford im "Boulder Dash Construction Kit", in dem neben einem Editor auch weitere 20 Levels enthalten sind. Letztere allerdings nur für den ganz ausgefuchsten Rockford-Spieler, denn der Schwierigkeitsgrad dieser letzten Version war sehr hoch angesiedelt.

Im Jahr 1988 sollte das Rockford-Fieber noch einmal aufleben. Diesmal allerdings nicht unter der Obhut von First Star, sondern bei der englischen Spielautomaten-Firma Arcadia, die aus Boulder Dash das Automatenspiel Rockford machte.



Hier wartet Rockford auf das Ausbreiten der Amöbe (Atari XL)



Sollten Sie jetzt Lust auf ein Boulder Dash-Spielchen bekommen haben, stöbern Sie mal in Software-Läden herum. Boulder Dash wurde für den Atari XL/XE, C 64 und CPC programmiert. Den Nachfolger Rockford gibt es auf Kassette als Billigspiel für die gleichen Computermodelle und als Vollpreisspiel für Amiga und Atari ST. *hf*

Indiana Jones
and the Last Crusade — The Arcade Game

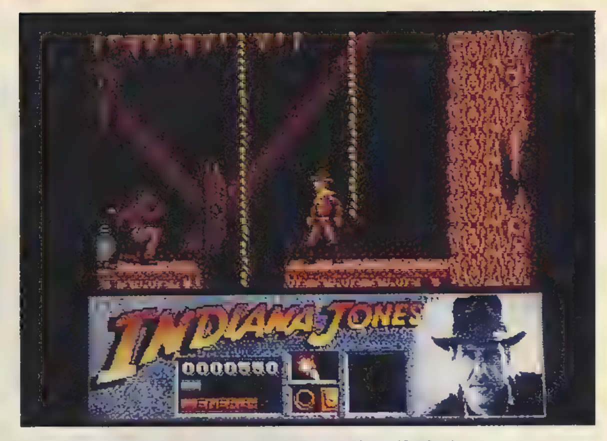
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)
U.S. Gold/Lucasfilm Games

Grafik: 55	Sound: 44	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 46		
Indiana Jones auf der Suche nach dem verlorenen Spielwitz		

Mächtig verwirrend: Gleich zwei Computerspiele erscheinen zum neuen Indiana-Jones-Film. Das Adventure testen wir in der nächsten Ausgabe; das "Arcade Game" (Actionspiel) stellen wir Euch jetzt vor.

In fünf Levels, die je einer Szene aus dem Film nachempfunden sind, steuert Ihr Indy. Unser Held kann laufen, springen, sich ducken und feste zuschlagen. Findet Indy unterwegs eine Peitsche, darf er fünfmal diese Waffe benutzen. Die Peitsche hat eine längere Reichweite als die blanke Faust. Schlägt Indy zu, wenn er sich in der Hocke befindet, steht er kurz auf — und läuft womöglich direkt in eine Kugel.

Treibt sich Indiana Jones in unterirdischen Gewölben herum, muß er ab und zu eine Fackel finden. Je länger er durch Gänge und Höhlen tappt, desto düsterer wird es. Der Weg zum Ende eines Levels ist oft verzwickt verschachtelt. An Hindernissen erwarten Euch messerwerfende und schießende Bösewichte, deren Berührung sofort tödlich ist. Bei kleineren Unfällen wie dem Anstoßen an eine Felswand wird lediglich etwas Lebensenergie abgezogen. *hl*



Bei Schurken läßt Indy die Peitsche sprechen (Amiga)



Ein Actionspiel rund um Indiana Jones stricken zu dürfen, muß der Traum jedes Programmierers sein. Von diesem prächtigen Potential wurde aber nicht viel genutzt; das Indiana-Jones-Actionspiel ist recht mittelmäßig ausgefallen. Das Grund-Spielprinzip ist etwas altmodisch, aber brauchbar. Timing und Geschick werden in abwechslungsreichen Situationen gefordert. Leider wimmelt's im Spiel nur so von nervigen Stellen. Das Programm wird dadurch nicht unspielbar, aber sehr frustrierend. Sei es, daß einem im ungünstigsten Moment ein Felsbrocken auf den Hut poltert oder daß man ein paar Pixel daneben springt, beim Versuch, ein Seil zu erwischen — zu oft wandert das Indy-Sprite wegen solcher Kleinigkeiten in die ewigen Jagdgründe. Zudem gibt es keine "Continues", um nach dem Verlust aller Leben im selben Level weiterzuspielen.

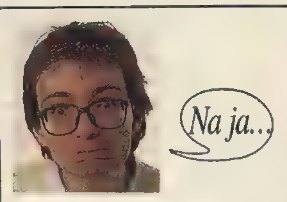
Red Heat

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 58	Sound: 65	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 27		
Der Film ist besser — aber das will nicht viel heißen ...		

Der von Walter Hill inszenierte Actionfilm "Red Heat" erzählt die Geschichte eines knalligen Polizisten-Einsatzes in Ost und West. Hauptmann Iwan Danko (mit Finsterblick und knapp geknurrten Dialogen von Arnold Schwarzenegger dargestellt) wird von Moskau nach Chicago geschickt. Hier soll er Viktor Rostavill aufstöbern, den größten Drogenboß der UdSSR. Vom englischen Softwarehaus Ocean, das zuletzt mit "Robocop" eine sehr erfolgreiche Filmumsetzung programmierte, erscheint nun Red Heat als Computerspiel. Vier actionhaltige Levels lang dürfen Sie in die breitschultrige Rolle von Danko alias Arnold schlüpfen.

Im ersten Durchgang teilt Ihr muskulöses Sprite nur Kopfnüsse und Fausthiebe gegen die anstürmenden Schergen des Bösewichts aus. Das Geschehen findet hier nach Filmvorbild in einer sowjetischen Sauna statt — Schwitz! In Chicago angekommen, schnappt sich Arnold einen kräftigen Ballermann und pustet die Gangster auch mit einer Handvoll Blei vom Bildschirm. Ruhig Blut beim Feuerwaffeneinsatz, denn Munition ist knapp und kostbar. Meist hilfreiche Extras können in allen Levels aufgesammelt werden. Am begehrtesten ist Bonus-Energie, die man im Kampf gegen die Schurken-Armada dringend braucht. *hl*



Ocean hatte mit Spielen zu Kinofilmen meistens ein glückliches Händchen. Red Heat ist aber ein ziemlicher Ausrutscher, der spielerisch viel zu wünschen übrig läßt. Professionell gut gelungen sind Grafik und Sound der C 64-Version. Weniger Mühe haben sich die Programmierer beim Spieldesign gegeben. Der erste Level allein ist ein Action-Tiefpunkt: primitiv, wenig motivierend und frustrierend schwer. Die anderen drei Spielstufen können nicht viel herausreißen. Solche Bildschirm-Schläger und -Schießereien habe ich schon bei vielen Programmen in besserer Qualität gesehen. Das Arnold-Sprite läßt bei seinen Hieben den Pixel-Bizeps imposant schwellen; der Spieler hingegen trainiert bei kräftigem Gegähne seine Kiefer-Muskulatur. Die "Rote Hitze" entpuppt sich als lauwarmes Lüfterl.



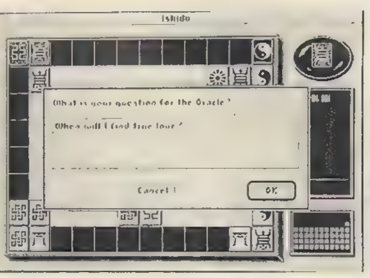
Sauna-Randale: Kampf ums letzte Handtuch (C 64)

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Ishido

Macintosh (Amiga, MS-DOS)
zirka 90 Mark (Diskette) ★ Publishing International

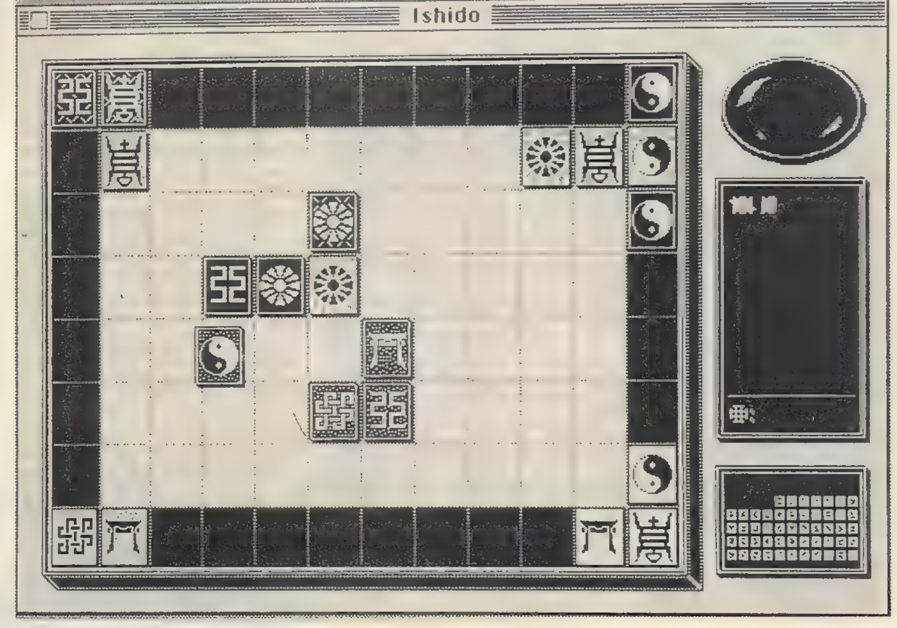
Grafik: 70	Sound: 55	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 87		
Strategisches Steinesetzen beim "Shanghai"-Nachfolger		



Haben Sie eine Frage zur Politik, den Weinpreisen oder einfach nur zum Sinn des Lebens? Die "Orakelfunktion" von Ishido gibt Antwort (Macintosh).

Der junge Bauer Shih Tzu rastet im Schatten einer Pinie, als er einen kleinen blauen Stein neben seiner Sandale entdeckt. Er hebt ihn auf, um ihn näher zu betrachten. Der Stein ist kühl und glatt. Er reibt ihn, dreht und drückt ihn, streicht über seine konturlose Oberfläche. Der Stein wird sehr kalt. Der Stein wird sehr glatt. Shihs Gedanken wandern; der Stein ruht vergessen in seiner Hand. Shih denkt nach — lange. Sehr lange. Als er nach Jahren wieder erwacht, ist sein Bart grau geworden. Er erhebt sich mit der Gelassenheit eines alten Mannes. Er lächelt. Seine Hand umschließt den Stein. Das Zeitalter der Stein-Meditation ist angebrochen. Soweit die mysteriöse Geschichte um einen "Ishido"-Spieler des alten Japans.

Das "Spiel der Steine" wird auf einem acht mal zwölf Felder großem Brett ausgetragen. Außen säumt ein schwarzer Streifen das Spielbrett, das innen völlig weiß ist. Spielziel in "Ishido — Game of the Stones" ist es, 72 Spielsteine auf dem Brett zu plazieren. Zu Beginn des Spiels liegen sechs Stück auf dem Brett: in jeder Ecke einer und in der Mitte zwei. Alle Spielsteine haben eine Farbe und ein Symbol; insgesamt gibt es sechs Farben und sechs Symbole. Zug um Zug holt sich der Spieler einen Stein aus einem verdeckten Haufen, um ihn auf dem Brett neben einem anderen abzulegen.



Erst wenn Symbol oder Färbung des Steins übereinstimmen, dürfen Sie ihn ablegen (Macintosh)

Man darf einen Stein nur dann anlegen, wenn entweder Farbe oder Symbol übereinstimmen. Setzt man einen Stein passend, so bekommt man einen Punkt. Legt man einen Stein zwischen zwei bereits plazierte, so muß bei einem die Farbe, beim anderen das Symbol übereinstimmen. Dafür vergibt das Programm zwei Punkte. Außerdem gibt es neben Dreier- (vier Punkte) noch Vierer-Kombinationen, sogenannte 4-Ways, die acht Punkte einbringen und die Gesamtpunktzahl verdoppeln.

Das "Orakel der Steine", das im Spiel als "Bonbon" eingebaut ist, basiert auf den Prinzipien des chinesischen Horoskops "I-Ching". Man stellt zu Beginn des Spiels eine beliebige Frage, die einem auf der Seele brennt. Wenn man einen 4-Way plazieren kann, gibt das Programm dann eine verschlüsselte Antwort — ein netter Gag am Rande.

Bei Ishido für den Macintosh wirkte "Shanghai"-Programmierer Brody Lockard mit. In dieser Version kann man alleine, miteinander oder auch gegeneinander spielen — und auf Wunsch sogar gegen die Uhr. Bei allen Varianten werden die Tagesbestleistung und die besten Punktzahlen gespeichert. *al*



Ishido ist ungewöhnlich. Auf den ersten Blick meint man "Shanghai rückwärts" zu spielen: Man baut Steinpaare auf, anstatt sie vom Brett zu nehmen. Doch mit der Zeit vergeht der "Kenn' ich schon"-Eindruck. Es ist nämlich relativ einfach, alle Steine abzubauen; ein guter Score ist jedoch viel schwerer zu erreichen. Durch das ausgetüftelte Bonus-System kommt man ganz schön ins Grübeln. Bis man die ersten "4-Way"-Kombinationen mit einem satten High-Score zu Buche schlagen kann, vergeht einige Zeit. Um bei Ishido gut zu sein, braucht man Köpfchen und nicht Fingerfertigkeit oder Geduld — und das findet man bei Computerspielen viel zu selten. Man muß Ishido ein paarmal spielen, um voll auf den Geschmack zu kommen; aber dann kommt man nicht mehr davon los.



Das "Shanghai-Syndrom" schlägt wieder zu. Eigentlich müßte auf der Verpackung dieses Spieles die Warnung aufgedruckt werden: "Ishido gefährdet Ihre Nachtruhe und kann zur Sucht werden". Ishido ist nicht ganz so einfach zu lernen wie das berühmte "Shanghai", dafür gibt's spielerisch erheblich mehr her. Wer sich nur eine halbe Stunde mit diesem Programm auseinandersetzt, um bedruckte Steinchen passend aneinander zu legen, ist rettungslos verloren. Anatol und ich sind schon infiziert und haben ernsthafte Schwierigkeiten, vom Mac wegzukommen.

Ich kann Ishido jedem vorbehaltlos und unbedingt empfehlen. Wer allerdings acht Stunden Schlaf am Tag braucht oder keine Ehekrise heraufbeschwören möchte, sollte auf dieses Programm verzichten.

Action Fighter

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik: 69	Sound: 47	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 65		
Auf Rädern und mit Flügeln sollst Du Gegner niederbügeln		

Egal, welchen neuen Automaten der japanische Hersteller Sega zur Zeit auf die Spielhallen losläßt — innerhalb kürzester Zeit balgt sich meist die halbe Software-Branche um lukrative Umsetzungs-Lizenzen. Auch etwas ältere Automaten haben beim Gerangel um Heimcomputer-Versionen noch Chancen. Firebird ergatterte die Lizenz zu einem Spiel, das bislang schmählich übergangen wurde: Mit ein paar Jahren Verspätung gibt der "Action Fighter" jetzt sein Computer-Debüt.

Held des Geschehens ist ein Mensch namens "Super Rider", der fünf Missionen bewältigen muß. Jede Mission ist in zwei Levels geteilt. Zunächst braust Ihr mit Motorrad und Auto über Straßen; später verwandelt sich das Gefährt in ein Flugzeug und der Kampf gegen das ewig Böse wird über den Wolken fortgesetzt. Die vertikal scrollende Fahrsequenz kann Ähnlichkeiten zum Klassiker "Spy Hunter" nicht leugnen: Gas geben und Feinde abballern ist angesagt. Gelegentlich auftauchende Buchstaben müßt Ihr aufsammeln. Beim "D" verwandelt sich das Motorrad in ein Auto. Erwischt Ihr das "F", verwandelt es sich kurze Zeit später in ein Flugzeug und hebt ab. Zu Lande und in der Luft taucht manchmal ein Sega-Fahrzeug auf, das Euch mit besserer Bewaffnung oder einem Schutzschild beglückt. Beim Luftkampf winken zusätzlich Extras durch das Aufsammeln von Bonus-Symbolen. *hl*



Rasers Traum: Staubekämpfung mit Bordkanone (ST)



Hier wurde kaum etwas ausgelassen, an dem Actionspieler Freude haben: Motorrad- und Autofahren, Gegner von der Straße schubsen und schießen sowie Luftkampf mit Extras und Supergegnern. Action Fighter verkommt zum Glück nicht zum ungenießbaren Programm-Eintopf. Es spielt sich rasant, bietet von Mission zu Mission ein paar neue Gegner und kann technisch überzeugen: Das sehr schnelle Scrolling und die sauber gezeichneten Sprites sind ansehnlich. Ein bißchen happig ist der Schwierigkeitsgrad — vor allem, wenn's in die Luft geht. Schon bei der ersten Mission drängen sich die Gegner förmlich auf dem Bildschirm. Wer nicht gerade ein Reaktions-Genie ist, braucht ein bißchen Glück, um ans Level-Ende zu kommen. Davon abgesehen ist Action Fighter ein feines Programm.

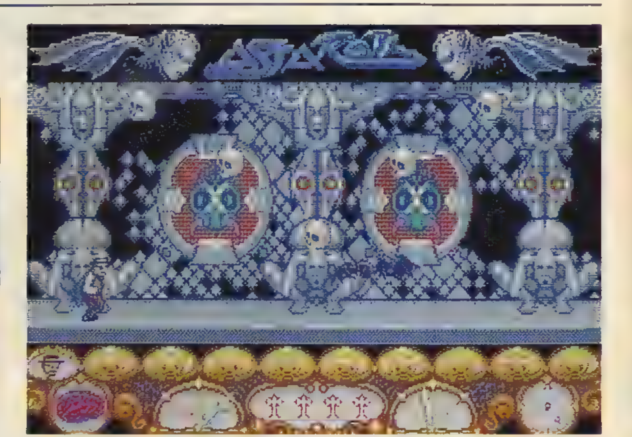
Astaroth

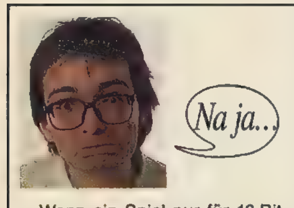
Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik: 65	Sound: 61	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 29		
Grauenhaft müde Such- und Sammelqual		

Ozymandias ist weder eine griechische Vorspeise noch ein neues Heuschnupfen-Spray, sondern der Name des Helden im Action-Adventure "Astaroth". Ozy ist ein mutiger Forscher mit Sonnenbrille und Hütchen, der sich in die Katakomben der Göttin Astaroth wagt. Der Kampf gegen Astaroth ist das große Finale des Spiels; bis es soweit ist, muß Ozymandias die zahlreichen Räume erforschen und nach "Mind Powers" suchen. Insgesamt neun solcher Zusatzkräfte gibt's zu ergattern. Ohne sie ist das Spiel nicht lösbar. Ist eine Kraft-Pille einmal eingesackt, gelangt man durch einen Hieb auf die Space-Taste in einen Auswahl-Modus. Hier sucht Ihr Euch unter den bereits erworbenen Zusatzkräften diejenige aus, die jetzt aktiviert werden soll. Ozy kann gesteigerte Geisteskraft zum Beispiel mit Telekinese tricksen, Feuer schleudern, oder sich in einen Vogel verwandeln.

Beim Tippeln von Kammer zu Kammer muß Ozymandias allerlei Monstern ausweichen, die ihm bei Berührung Lebensenergie abziehen. Der Spielstand kann auf Diskette gespeichert werden. Obwohl eine Anzeige verrät, wo man sich etwa in der Gruft befindet, ist Kartenzeichnen bei diesem Spiel unerläßlich. *hl*


Gefahr droht durch tobende Totenköpfe (ST)



Wenn ein Spiel nur für 16-Bit-Computer erscheint, erwarte ich etwas wirklich Tolles, das ST und Amiga ausreizt. Angesichts des angestaubten Astaroth-Spielprinzips kapiere ich nicht, warum keine 8-Bit-Umsetzungen geplant sind. Das Spiel beschränkt sich darauf, daß man sein Sprite von Raum zu Raum steuert und Gegnern ausweicht. Die Idee mit den Zusatzkräften, die man sich im Lauf des Spiels aneignet, ist ganz OK. Die lasche Motivation wird dadurch aber kaum gesteigert. Vor drei Jahren auf einem Spectrum wäre Astaroth ein gutes Spiel gewesen. Wer hier aber über 70 Mark in der Erwartung ausgibt, ein prima 16-Bit-Programm zu erwerben, wird enttäuscht. Relativ erfreulich sind noch die detailreiche Grafik und die Musik.

Waterloo

Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Roßmöller

Grafik: 22	Sound: 32	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 69		
Schnell erlernbares Strategie-Getüftel für bis zu vier Spieler		

Vorsicht, Falle: "Waterloo" stammt von der deutschen Firma Roßmöller und ist nicht mit dem gleichnamigen Spiel von PSS zu verwechseln, das wir in POWER PLAY 8/89 testeten. Einzige Gemeinsamkeit: Auch hier geht es um Strategie.

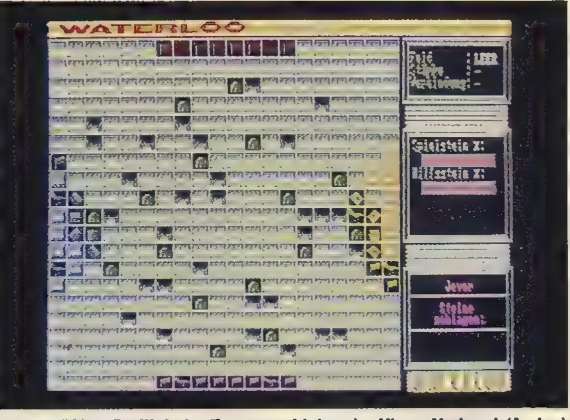
Es geht darum, möglichst viele Stationen zu erobern und alle Feinde vom Spielfeld zu putzen. Jede Bewegung, die eine Armee macht, kostet einen Stärkepunkt. Bei den Kämpfen gewinnt, wer die meisten Stärkepunkte hat. Hilfstruppen bringen einen Extra-Punkt. Wenn zwei Armeen gleichzeitig einen Feind angreifen, addieren sich deren Angriffspunkte. Abhängig von der Anzahl der Stationen und der eroberten Felder bekommen Sie immer wieder neue Truppen gestellt.

Waterloo können Sie entweder gegen einen oder drei Gegner spielen. Dabei werden die Kontrahenten vom Computer oder von Ihren Freunden gesteuert. *go*



Bei Waterloo wurde darauf verzichtet, zig verschiedene Truppenarten mit Unmengen von Zahlenwerten zu schaffen. Das Spiel ist einfach, übersichtlich und schnell erlernt. Durch die geringe Zahl der Truppeneinheiten spielt es sich recht flott. Die Tatsache, daß Sie bis zu drei Freunde mitspielen lassen können, bringt zusätzlichen Spaß. Waterloo ist wie ein Brettspiel aufgebaut. Grafisch ist das Spielfeld nicht sehr anspruchsvoll. Der Sound beschränkt sich auf digitalisierte Fahrgeräusche während des Spiels und eine heroische Titelmelodie.

Strategie-Profis wird sicher die Detailarmut stören; sie werden mit dem Namensvetter von PSS besser bedient. Das Roßmöller-Waterloo ist genau das richtige für Strategiespiel-Einsteiger, die gerne mit Freunden spielen und nicht dicke Handbücher wälzen wollen.



Zweckmäßige Grafik beim Truppenschieben im Vierer-Verbund (Amiga)

Indoor Soccer

C 64 (MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Grafik: 62	Sound: 26	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 37		
Wirre Hallenfußball-Simulation auf Kreisklassen-Niveau		

Hallenfußball nach amerikanischem Regelwerk bietet eine neue Sport-Simulation: "Indoor Soccer" stammt vom Team, das schon "Superstar Ice Hockey" und "Superstar Soccer" programmierte. Sie sind Spieler, Trainer und Manager eines Hallenfußball-Teams in einem. Während eines Matches können Sie den eigenen Torwart und einen Feldspieler mit dem Joystick steuern. Trainer-Talent beweist man, wenn für die computergesteuerten Mitspieler taktische Marschrouten festgelegt und schlappe Spieler gegen frische Kicker ausgewechselt werden. Als Manager sorgen Sie schließlich dafür, daß neue Spieler gekauft werden.

Jedes Team besteht aus fünf Feldspielern und einem Torwart. Die Spielzeit beträgt 4 x 15 Minuten und läuft auf Wunsch bis zu 10mal schneller ab. Im Liga-Modus müssen Sie zunächst unter die ersten vier einer Gruppe von sechs Mannschaften kommen. So erreicht man das Play-Off, wo wie beim Eishockey im K.O.-System gespielt wird. Die Ergebnisse werden nach jedem Match gespeichert. *hl*

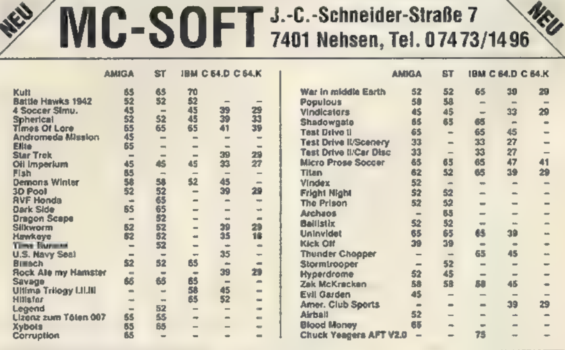


Dieser zähe Aufguß von Superstar Soccer schlägt selbst einen Fußball-Fan wie mich in die Flucht. Bis auf die Tatsache, daß in der Halle und nicht im Freien gespielt wird, bietet Indoor Soccer keine wesentlichen Neuerungen. Ein echter Rückschritt ist der wirre Ablauf der Partien. Nach dem Motto "Jeder Schuß ein Treffer" ist es fast am sinnvollsten, auf gut Glück ständig aufs gegnerische Tor zu bolzen. Es gibt auch Fouls, die aber zufällig vorkommen. Am idiotischsten ist das Verhalten einiger Torhüter: Auch wenn die eigene Mannschaft zurückliegt, geben sie den Ball manchmal solange nicht frei, bis der Schiedsrichter das Zeitspiel mit einem Freistoß ahndet. Das kann zu unkontrollierten Schreikrämpfen führen. Bei soviel Willkürlich kann man kaum mehr von einer Fußball-Simulation sprechen; "Geschicklichkeits-und-Glücksspiel" wäre treffender.



Ballgeknalle in der Halle (C 64)





Fire King

C 64 (Apple II)
69 Mark (Diskette) ★ SSG

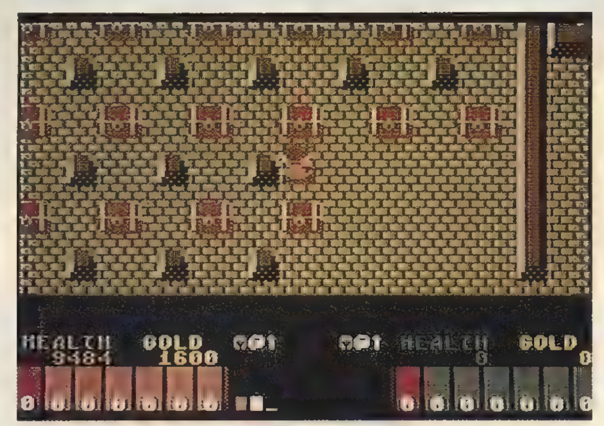
Grafik: 60	Sound: 38	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 69		
Wackere Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel		

Ein Aufschrei geht durch's Land, Angst und Panik machen sich breit: Der König und Obermagier des Landes wurde meuchlings von einer garstigen Bestie gemordet. Nun, da das Land ohne Führung ist und über den Verbleib von drei anderen Magiern Unklarheit besteht, übernimmt die Bestie das Regierungsruder.

"Fire King" ist eine Mischung aus "Time of Lore", "Gauntlet" und ein wenig "Legends of Zelda". Sie können entweder allein oder mit einem zweiten Spieler gleichzeitig losziehen, um das Monster zu erledigen und Recht und Ordnung wiederherzustellen. Am Anfang dürfen aus sechs unterschiedlichen Charakteren Ihre Favoriten ausgewählt werden. Wer zu zweit spielt, kann sich beispielsweise ein Team aus einem Kämpfer und einem Zauberer zusammenstellen.

Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie das ganze Land genau unter die Lupe nehmen. Da gibt es Schlösser, tiefe Wälder, dunkle Dungeons, trockene Wüsten und viele andere Schauplätze, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Natürlich stellen sich Ihnen allerlei Monster in den Weg. Diese lassen sich mit einem gezielten Schuß aus der Armbrust oder einem fetzigen Zauberspruch beseitigen. Ab und zu stolpern Sie über verschiedene Items, die herrenlos in der Gegend rumliegen und eingesammelt werden dürfen. (Aber Vorsicht, in den Packtaschen des Charakters ist nicht unbegrenzt Platz.) Einige der Gegenstände besitzen nette Eigenschaften: Sie finden Zaubersprüche, Bomben, Superpfeile, Wasserstiefel, Schlüssel, Nahrung und einige Spezial-Items, die Ihre Kampfkraft oder die Rüstungsklasse verbessern. Manche Gegenstände haben negative Auswirkungen auf Euren Charakter. Zum Beispiel gibt es Dinge, die Euch schwächer machen oder für eine kleine Weile am Boden festkleben.

Da Fire King nicht in einem Rutsch durchzuspielen ist, gibt es die Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern. Wenn Sie dann das Zeitliche segnen, fängt das Programm mit dem letzten gespeicherten Spielstand wieder an. *mh*



Ein Paradies für Diebe: die Schatzkammer



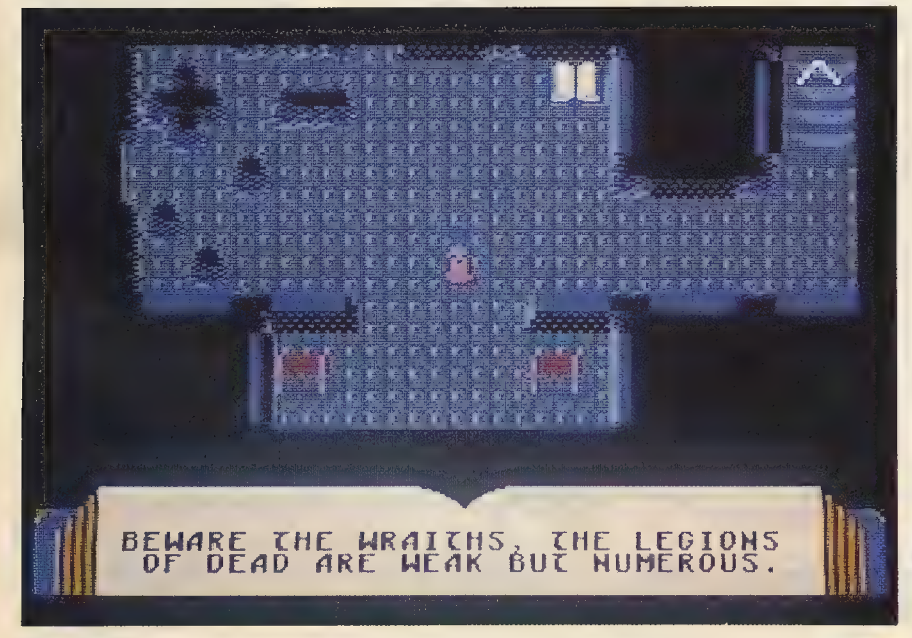
Wer "Times of Lore" gerne mochte, bekommt neuen Stoff; wem bei "Gauntlet" die taktische Note abging, wird "Fire King" lieben. Schnucklige grafische Feinheiten und erstaunliche Kniffe in der Geschichte konnte ich allerdings nicht entdecken. Wenn man gerne mit einem Freund vor dem C 64 sitzt, bringt's besonders viel Spaß.

Alles in allem bekommt man einen soliden Action-Adventure-Mix mit tiefen Dungeons, massenhaft Ballerstoff und vielen Items. Vielleicht habe ich einfach nur zu viel Gauntlet gespielt, bin von Zelda zu verwöhnt oder habe zu viele Programme dieser Art gesehen — so richtig konnte mich Fire King nicht packen.



Wahrlich nicht übel, was uns die australische Firma SSG hier bietet. "Fire King" ist genau nach meinem Geschmack. Ein großes Gebiet, das es zu erforschen gilt, viele Monster, tückische Dungeons und ein paar Puzzles stellen eine nette Herausforderung dar. Ehe das letzte Monster gekillt und das Land befreit ist, dürfte einige Zeit verstreichen. Das Spielprinzip ist zwar nicht mehr ohne "Staubansatz", bringt aber immer noch einen Heidenspaß. Die Grafik ist gut und stimmungsvoll, der Sound angenehm. Positiv ist auch die gute Benutzerführung und der Zweispielermodus, der bei dieser Art von Spiel nicht selbstverständlich ist. Selbst eine "Hilfe-Taste" wurde nicht vergessen. Wer tatsächlich mal festhängt, kann auf Tastendruck alle Türen in seinem Level öffnen. Wirklich praktisch, aber nicht umsonst, denn jeder Hilferuf wird mit Energieabzug bestraft.

Freunden von Action-Adventures kann ich Fire King wirklich nur empfehlen. Damit dürften einige vergnügliche Stunden am Computer und am Joystick gesichert sein.



◀ Eine wehrhafte Walküre auf dem Weg zum Obermonster (C 64)

New Zealand Story

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 73	Sound: 78	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 77		
Ein Kiwi-Kücken steht seinen Vogel		

Naturkunde-Nachhilfe aus Neuseeland: Beim Wort "Kiwi" denkt man sofort an die vitaminhaltige grüne Frucht, doch es gibt auch einen Vogel gleichen Namens. In der Automaten-Umsetzung "New Zealand Story" ist der Kiwi Tiki der drollige Held. Ein böses Walroß hat seine Kumpels entführt. Tiki, ein niedliches Vögelchen mit Turnschuhen an den Füßchen, zischt dem Miesling hinterher, um seine Freunde zu befreien. Der Weg zu den gefangenen Kiwi-Kollegen führt an vielen possierlichen aber gefährlichen Tieren vorbei. Manchmal öffnen sich Türen, aus denen diese Gesellen gleich rudelweise angedüst kommen.

Tiki kann laufen, springen und schweben, sofern er zuvor ein Flug-Extra ergatterte. Gewässer sind auch kein Hindernis, denn Tiki hat stets seinen Taucheranzug im Gepäck. Zu Beginn tippelt er mit Pfeil und Bogen los, um die gefährlichen Tiere zu besiegen. Beim Verschwinden hinterlassen die Gegner punkteträchtige Früchte oder Extras wie Bomben und Bonusleben.

Am Ende jedes Levels muß der tapfere Tiki ein Duell gegen ein Obermonster bestehen. Hier sind auch Konzentration und Timing gefragt. *hl*



Ein Kiwi zum Knuddeln (Amiga)



So ein niedliches Plattformspiel gab's seit "Bubble Bobble" nicht. Der kleine Tiki ist ein hinreißender Held in einem amüsanten Spiel, das flotte Action fernab der üblichen Krieg- und Metzel-Klischees bietet. In feiner Farbenpracht präsentiert sich die Amiga-Version; fröhliche Musik und satte Soundeffekte sind gut gelungen. Die Steuerung ist erfreulich präzise und die Levels sind gut spielbar. Manchmal muß man ein paar Leben opfern, bis man herausbekommen hat, welcher Weg zum Level-Ende der beste ist. Mit etwas Übung gelingen dann selbst knifflige Sprung-, Luftballonklau- und Flugmanöver prächtig.

New Zealand Story ist ein putziges Programm, das dank seiner technischen Qualität und des klassisch-guten Spielprinzips Spaß macht. Ich kann nur sagen: Empfehlenswert.



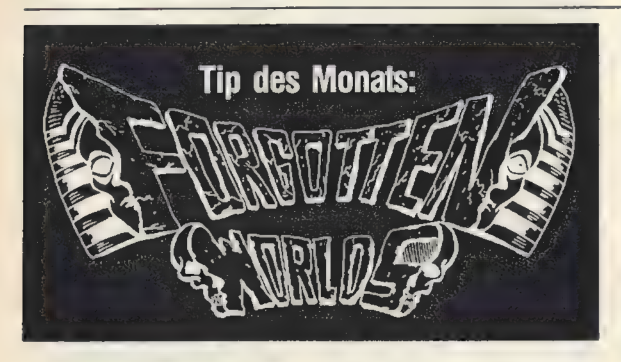
Klein, fein und gemeingefährlich gut — Cheats zu vielen Spielen

Nachdem das letzte Mal die extralange Codeliste zum Götterspiel "Populous" veröffentlicht wurde, erscheint diesmal ein kleiner, äußerst feiner Kniff "Tip des Monats". Damit könnt Ihr die höheren Levels bei "Forgotten World" ansehen. Die Action-Experten der *POWER PLAY* waren wieder mal nicht vom Amiga loszubekommen, als der Tip eintraf.

Außerdem geht's weiter mit den Tips zu "Legend of Blacksilver". Alle, die sich nicht so für das C 64-Rollenspiel begeistern können, bitten wir um etwas Geduld; es ist noch eine weitere Folge vorgesehen. Die Illustrationen stammen wieder von Leser Franz Matzke. Seine Schattenrisse sind unserer Meinung nach besonders gut gelungen; was meint Ihr?

Viel Spaß und gut geölte Joysticks...

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



Kaum ist "Forgotten Worlds" auf dem Amiga erschienen, schon hat Maximilian Grill aus Köln den Cheat-Modus ausgetüftelt.

Im Titelbild haltet Ihr die Tasten "A", "R", "C" und "HELP" gedrückt. Das Spiel startet ganz normal im Zweispieler-Modus. Wenn Ihr jetzt die Taste "S" drückt, erscheint sofort ein Shop, in dem Ihr alle feinen Extrawaffen einkaufen könnt. Ihr braucht also nicht ewig zu warten, bis der nächste auftaucht. Das geht aber nur einmal pro Level. Noch besser: Drückt Ihr die Taste "N", kommt Ihr einen Level weiter (womit das Problem der Shops gelöst wäre). *al*

Quadralien

Renato Nanni aus Hilterfingen in der Schweiz schickte uns Tips zu den Spielen "Quadralien" und "Starquake".

Der dritte Code für den Reaktorkern bei Quadralien ist 610169. Am besten kommen Sie weiter, wenn Sie die Droiden Jack und Scooter auswählen (Achtung: Dieser Raum kann auf keine Weise mehr verlassen werden). Die vier Quadralienmothers befinden sich in der Mitte oben. Zuerst den Weg nach rechts und oben einschlagen. Links befindet sich eine Richtungsschiene. Wenn Sie diesen Weg wählen, können Sie nur zwei Quadralienmothers vernichten, sind dann im linken Teil des Raumes gefangen und müssen das Spiel beenden.

Im zweiten Level gibt es eine Möglichkeit, aus der Druckkabine auszubrechen. Nachdem die beiden Droiden in den Raum hineingebeamt worden sind, nehmen Sie das erste verseuchte Wandstück links auf. Nun stellen Sie den Droiden an genau diese Stelle und drehen ihn nach unten. Seltsamerweise kann dieses Stück Außenwand, vor dem Sie jetzt stehen, auch aufgenommen werden. Durch das dort entstandene Loch können Sie die Druckkabine verlassen. Außerhalb stößt der Droid manchmal gegen unsichtbare Hindernisse, die aber weggeschossen werden können. Wenn Sie nun nach unten fahren, treffen Sie bald auf Quadralien, andere Droiden und Atommüll. Wer findet heraus, was sich noch alles außerhalb der Druckkabine befindet? *go*

Wall Street Wizard

Elmar Bunke aus Würselen pickte alle wichtigen Firmendaten aus dem "Wall Street Wizard". Da es im Spiel normalerweise eine Menge Geld kostet, sich diese Informationen zu besorgen, werdet Ihr diese Liste schnell schätzen lernen. *al*

Name	Aktien in Tausend	Aktienpakete	Ausschüttung
Aalener	150	3000	07.01.
Augsburger	5	100	29.06.
BaMoWe	150	3000	16.01.
Bay.Waffen	12	240	16.03.
Bendix	560	11200	10.01.
Hochbau Bonn	20	400	30.04.
Consultix	13,5	270	10.02.
Contace	86,	51730	21.01.
Cyclop	130	2600	27.10.
Dortm. Bergbau	15	300	31.01.
Data Service	12	240	25.02.
Dynomac	56	1120	30.04.
E. Wasser	27,5	550	27.09.
Essener Hypo	150	3000	25.01.
Euro Air	217,8	4356	09.06.
Euro TV	180	3600	30.05.
Gen Tech	6,5	130	15.02.
Gruber	40	800	26.11.
Hoffman	11,2	224	06.11.
Holst. Bank	355	7100	10.05.
Inter Steel	72	1440	01.03.
Inter Space	75	1500	31.03.
Krauser	313	6260	08.08.
Kremer	80	1600	28.02.
Krohnlechner	10,3	206	15.01.
Krossmann	185,5	3710	29.07.
Krueger Baltz	33	660	19.01.
Läufer	34	680	18.02.
Lippkau	11,4	228	25.04.
Lorenz	50	1000	12.02.
Mc Ronald	83	1660	01.11.
Mini Soft	14,1	282	11.01.
N. E-Werk	300	6000	08.02.
Nord-Nutz	95	1900	14.01.
Nuklon	16,1	322	17.01.
Pharmac	56,6	1132	17.10.
Quantor	244	4880	01.02.
Ritter	12	240	06.03.
Roettger	12	240	22.01.
Trans Car	220	4400	20.09.
Schäfer	9,3	186	09.02.
Scharf	23,1	463	05.03.
SIDWAG	310	6200	30.12.
Solar Tech	10	200	27.01.
Süddeutsche	4	80	14.03.
Surk Oil	100	2000	23.02.
Westf. Brauerei	30,2	604	24.02.
WRC	280	5600	28.12.

Hillsfar

Von Uwe Goettert aus Wuppertal stammt die Liste der numerierten Orte in "Hillsfar" und ein paar andere nette Tips.
1.: Jail
2.: Pub
3.: Sewer
4.: Fighters Guild
5.: Bank
6.: Pub
7.: Magic Shop
8.: Tanna's Target Range
9.: Cemetry
10.: Pub
11.: Tempel of Tempus
12.: Magic Shop
13.: Magic User's Guild
14.: Healer
15.: Healer
16.: Haunted Mansion
17.: Mage's Tower
18.: Sewer
19.: Book Store
20.: Sewer

Verwundete können Geld sparen. Sie sollten sich nicht bei den teuren Heilern pflegen lassen, sondern sich in ihrer Gilde tüchtig ausschlafen. Vor dem Schießen bei Tanna ruhig ein paarmal üben, um sich auf die neuen Zielscheiben einzuballern. Geldgierige Charaktere sollten sich mal die "Haunted Mansion" genauer ansehen, hier gibt es einen geheimen Dungeon, in dem jede Kiste mit rund 150 Goldstücken gefüllt ist. Möglichst jeden angebotenen Zaubertrick anschauen, bis auf die Arena-Besuche bringen diese Tricks im Schnitt bis zu 500 Goldstücke. In den Pubs könnt Ihr Hinweise zum Bekämpfen der Arena-Gegner bekommen.

Von Michael Genter aus Bonn stammen einige andere allgemeine Hinweise.

Geheimwege: In jedem Spiel sind die Fragezeichen anders verteilt. Von Hillsfar könnt Ihr den Big Tree und das Rock Quarry erreichen. Vom Ship Wreck geht's zum Dead Dragon. Zum Wizard's Labyrinth kommt Ihr über die Ruins. Vom Hempet aus gelangt Ihr auch zum Rock Quarry, hier kann es passieren, daß Ihr an der Trading Post herauskommt.

In dem Wizard Labyrinth ist übrigens das "Chime of Opening" versteckt. Es befindet sich in einem Geheim-Dungeon.

Diese geheimen Dungeons gibt es nicht nur hier, sondern auch in einigen anderen Labyrinthen. Sie können betreten werden, wenn Ihr in den normalen Labyrinthen an der nördlichsten Wand nach links geht. Leider haben nicht alle Verliese Extragänge, also heißt es ausprobieren. Im Gegensatz zu den normalen Kellern gibt es hier kein Zeitlimit — wirklich praktisch.

Wer Angst hat, sich beim Sturz vom Pferd das Charaktergenick zu brechen, kann beruhigt weiterreiten. Die Hitpoints beim Sprung vom Gaul reduzieren sich auf maximal einen Hitpoint. Wer allerdings in den Pubs zu oft randaliert, oder beim Knacken von Schlössern nicht aufpaßt, kann durchaus in Bedrängnis kommen. Denn hier werden gnadenlos Hitpoints abgezogen — bis zum bitteren Ende. In der Arena kann es passieren, daß der Gegner von dem Wörtchen Gnade nicht besonders viel hält und Eurem Charakter das Softwarelicht auspustet.

Dirk Matthäus hat noch zwei Fragen zu Hillsfar. Wo bekommt er das geheimnisvolle magische Schwert und wie soll er in den Pubs die Wände hochklettern? *mh*

Project Firestart

Oliver Naujok aus Stade hat sich erfolgreich gegen die Aliens aus "Project Firestart" zur Wehr gesetzt und gibt hier seine Tips preis.

Generelle Hinweise:
— Die Munition ist so knapp, daß nur im Notfall von dem Laser Gebrauch gemacht werden sollte. Lieber mal an einem Monster vorbeilaufen. Das kostet zwar eine Menge Gesundheitspunkte, spart aber ungemein Munition.
— Im "Med-Lab" steht ein Energizer, der verlorene Health-Points sofort wieder zurückbringt. Die Verbandskästen funktionieren leider immer nur einmal.
— Wenn sich eine Auseinandersetzung nicht vermeiden läßt, solltet Ihr die Aliens möglichst dicht herankommen lassen; man trifft die Viecher dann besser.
— Ihr könnt leider immer nur zwei Laser gleichzeitig mitschleppen, also empfiehlt sich als zweite Waffe der Plasma-Laser aus dem Storage-Room.
— Ruhig mal das ganze Schiff auf den Kopf stellen und untersuchen. Man findet einen Haufen nützlicher Informationen. Vor allem macht es einen Heiden-Spaß.
— Alle Informationen aus den zahlreichen Computerterminals gut durchlesen. Hier sind wichtige Hinweise versteckt.

Die Lösung:

Als erstes in den Storage-Room laufen und den Plasma-Laser holen. Nun geht Ihr schnurstracks zu den Firestart-Laboratorien. Hier findet Ihr das "Science-Log" für Euren Chef und zwei ID-Karten bei den herumliegenden Leichen (Das Log könnt Ihr Euch im Videoraum ruhig anschauen). Jetzt rauf zur Brücke.

Hier angekommen, das Funkgerät benutzen. Danach langsam auf den Weg zur Cyro-Kammer machen. Bis Ihr dort angekommen seid, dürfte schon die Meldung erschienen sein, daß Ihr die Kammer betreten dürft. Wenn die Meldung noch nicht erschienen ist, müßt Ihr ein wenig warten. In der Kammer holt Ihr die freundliche junge Dame aus dem Tiefschlaf-Tank. Ab hier müßt Ihr höllisch auf die Monster aufpassen. Wenn auch nur ein Monster das Mädel berührt, fällt es tot um (ganz schön empfindlich). Ihr arbeitet euch mit Euerer Begleitung in den Frachtraum vor. Dort sperrt Ihr die Dame in den Müllconatiner (Türe schließen nicht vergessen, sonst gibt's Hackfleisch). Jetzt wieder zurück auf die Brücke und im Enviro-Control-Room den Container abschießen.

Nach dieser Heldentat könnt Ihr die Selbstzerstörung anwerfen. In den kleinen Zwischenbildchen kommen jetzt immer bedrohlichere Meldungen. Vor allem das blaue Alien, daß aus dem Kokon schlüpft und seine Artgenossen zerteilt, ist äußerst fies. Gegenwehr mit den Lasern oder eine simple Flucht führen nur zur Betrachtung der eigenen Innereien. Also müßt Ihr das Super-Monster überlisten. Hier bieten sich zwei Möglichkeiten an: Ihr könnt das Monster in die Tiefkühlkammer der Küche locken oder in den Reaktorraum. Hier sollte auf alle Fälle das Bleischild geöffnet sein. Wenn Ihr das Monster in eine dieser Kammern gelockt habt, geht es relativ schnell ein. Ja, ja — radioaktive Strahlung und extreme Kälte sind nicht besonders gesund. Mittlerweile hat der noch überlebende Spion den Hauptstrom abgedreht. Für Euch heißt das: zur Brücke und den Strom anschalten. Innerhalb dieser Zeit gibt es eine nette Explosion. Sie zerstört das Raumschiff, mit dem Ihr gekommen seid. Schnell auf die Brücke und per Funk die aktuelle Lage melden.

Oliver ist nun auch fast am Schluß angekommen. Ihr lauft in die Küche und betretet den Aufzug, der nach unten führt. Fix an den Aliens vorbeimogeln und das Raumschiff betreten.

Hier erwartet Euch der Bösewicht Annar und will Euch eins über die Rübe braten. Aber Ihr seid ja im Besitz einer der furchtbarsten Waffen des Universums (eines Joysticks) — eine Bewegung damit und Annar segnet das Zeitliche. Herzlichen Glückwunsch, schon wieder ein Abenteuer gelöst.

Oliver schreibt, er habe nicht alle Aspekte des Spieles behandelt, vielleicht gibt's noch andere Lösungswege. Wer von Euch hat Projekt Firestart auf eine andere Weise gelöst? Bitte schreibt uns. *mh*

Grand Monster Slam (MS-DOS)

Direkt von Golden Goblins bekamen wir den Cheat-Modus für "Grand Monster Slam". Einfach nur im Hauptmenü (wenn "The King allows you..." erscheint) folgendes Wort eingeben: "Losers.help!". Wenn alles geklappt hat, erscheint "You cannot lose" auf dem Bildschirm. Wenn Ihr mehr Tips und Hinweise zum großen Belon-Treten wollt, blättert einfach ein paar Seiten weiter. Dort findet Ihr in dem "Power Tips-Spezial" Tips von den Programmierern. *go*

Wasteland

Jeder kennt ihn, den typischen Anfangsfrust: Zu wenig Geld, schlecht ausgerüstet und schlappe 30 Schuß in der UZI; damit quält man sich derangiert durch die Wüste. Keine Probleme gibt's, wenn Ihr Oliver Waacks' Kniff anwendet: Man bastelt sich zu Beginn des Spiels einen starken Ranger, den man behalten will und drei weitere, die man später wieder aus der Party schmeißt. Man geht mit den vier Leuten in den nächsten Laden und verkauft die Ausrüstung der Spieler 2 bis 4. Der "gute" Charakter nimmt das Geld an sich. Jetzt wieder zurück ins Ranger Center, die drei leergepumpten Charaktere löschen und drei neue Geldsäcke basteln. Mit ihnen wiederholt man die Prozedur. Wenn man das mehrmals macht, kommt man auf ein stolzes Sümmchen, mit dem man viele scharfe Messerchen kaufen kann... *al*

Mars Saga

Holger Brömmelsiek aus Düsseldorf hat einige Strategien zum Rollenspiel "Mars Saga" für den C 64 herausgefunden:

— Die Überlebenschancen hängen von den ausgewogenen Skills der Partymitglieder ab. Es hat sich gezeigt, daß vier Partymitglieder völlig ausreichen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Am besten ist es, neben Tom Jetland einen "Marine" mitzunehmen, da er den "Auto"-Skill beherrscht. Ein Mediziner mit geschickten Händen und einer Menge Erfahrung ist ebenfalls unentbehrlich — man sollte darauf achten, daß er programmieren kann. Die vierte Figur ist nicht umwerfend wichtig; man besetzt die leere Stelle am besten mit einem Polizisten.

— Es ist angebracht, je ein Party-Mitglied auf den "Rifle" beziehungsweise "Auto"-Skill zu schulen und diese Fähigkeiten während des Spiels auszubauen. Der Doktor sollte seinen "Medic"-, vor allem aber seinen "Program"-Skill erweitern. Sehr nützlich ist das "Throwing", das Waffen mit flächendeckender Wirkung zuläßt (z.B. Molotow-Cocktails).

Ein hoher Program-Skill öffnet Tür und Tor. Beim Hacken am Terminal bekommt man den Minen-Zugangs-Code und die Erlaubnis zum Betreten des "War Games Room". Außerdem säubert man so sein Strafregister in den Polizeiakten oder besorgt sich einen Paß, mit dem man gratis das "Speeder Transport"-System benutzen darf. Das letzte Programm verschafft schließlich den wichtigen "Golum"-Skill.

— Der gesuchte Phelos Fletcher hält sich im Mineneingang von Progeny versteckt.

— Cybil Graves, die Ihr im Munitionsshop in Primus trefft, hat einen Auftrag für Euch. Um ihn zu erfüllen, verläßt man Primus und sucht die Nomanden auf. Von ihnen bekommt man einen Peilsender ("finder"), mit dem man ein Päckchen für Cybil suchen muß. Es liegt in südöstlicher Richtung, nicht weit von Primus. Wenn Ihr an der richtigen Stelle angekommen seid, blinkt der Finder nicht mehr, sondern zeigt ein konstantes Licht. Um an das Paket zu kommen, braucht ein Party-Mitglied einen "Mining Laser". Dazu sucht Ihr vorher die Mine von Primus auf, in der mehrere Laser liegen. Hat man das Päckchen geborgen, liefert man es bei Cybil ab und kassiert eine Belohnung.

— An der Stelle, an der vorher das Päckchen lag, ist ein "Volcanic Vent" aufgetaucht, das in eine Höhlensystem führt. Es lohnt sich, an diesem Ort ausgiebig zu stöbern, denn die Marsbewohner vergaßen allerlei nützliche Gegenstände (so das "Reaver Rifle", das beste Gewehr im Spiel).

— Wenn Cybil polizeilich gesucht wird, findet man sie im Armour Shop von Parallax.

— Die Repair Shops in Progeny liefern wichtige Informationen, wenn man ihnen "Clerk Credits" anbietet. Sucht man danach das Kampfcenter in Parallax auf, so kann man in "Golum" trainieren. Wenn man eine Spielhalle in Parallax aufsucht, bekommt man dort die "Golum Armour".

— Es lohnt sich doch, die Universität in Parallax zu besuchen. Dort justiert ein netter Mensch den Finder so, daß er auf einen weiteren "Volcanic Vent" weist. Er führt über drei Etagen nach Proscenium und der Lösung ein gutes Stückchen näher. *al*

BattleTech

Für alle Roboter-Piloten, die in dem "Sternen-Raum" der geheimen Station festhängen, hat Robert Bildl aus Tiefenbach den entscheidenden Tip. Einige Sterne in der Karte, die der Anleitung beiliegt, sind durch eine Schlangenlinie miteinander verbunden. Nun müßt Ihr nur noch die gleichen Sterne im Kartenraum einschalten, danach zum Computer gehen und dort den "White Code" abholen. Jetzt die Stromversorgung einschalten und in dem oberen, westlichen Computerraum den White Code eingeben. Das wär's dann auch schon. *mh*

Space Quest III

Das Leben nimmt galaktische Hausmeister hart ran. Das merkt auch der Held Roger Wilco im dritten Teil der "Space Quest"-Serie. Damit Roger nicht auf dem Müllfrachter versauern muß, hier ein paar (mehr oder minder) verschlüsselte Hinweise, mit denen Ihr die ersten 110 Punkte bekommen solltet.

— Kampf-Roboter haben ein interessantes Innenleben. Durchs Auge kommt nicht nur Licht hinein...

— In der Röhre hängt Kabelsalat. Schnappen Sie sich ein Stückchen davon.

— Das Förderband führt Schrott zum Schredder. Wenn man nicht rechtzeitig aufsteht, wird's eine Fahrt ohne Wiederkehr und es gibt ein Fleischpäckchen mehr im Kosmos. Spingen Sie wohl (und vor allem nach oben)...

— Die Luft hat keine (Schwebe-)Balken, unser Frachter dafür schon.

— Ein Greifer greift, ein Motivator motiviert: Das Schiffchen kann (fast) fliegen.

— Ein beherzter Sprung in die Tiefe (an der richtigen Stelle!) enthüllt eine übelriechende, aber neue Räumlichkeit.

— Welche Ratte braucht schon Licht? Und eine Leiter wohl auch nicht. Oder mögen Sie die Viecher?

— Huch! Da gab's wohl was aufs Hausmeisterhaupt, außerdem fühlen sich die Taschen leer an. Da hilft nichts, zurück und alles noch mal holen. Keine Angst vor Racheakten: Diesmal passiert Ihnen nichts.

— Bevor Sie sich die Fingernägel an der Außenwand zerkratzen, nehmen Sie lieber die Leiter.

— Volt, Ampere, Watt und Ohm, ohne Reaktor gibt's keinen Strom. Und ohne das Kabel heben Sie nie ab.

— Knack; da hing das Schiffchen fest. Denken Sie an ein Gefängnis, das würden Sie auch schnell verlassen wollen. Notfalls mit roher Gewalt. *al*

Holiday Maker

Frank Oltmann aus Ingolstadt hat "Holiday Maker" auf seinem Amiga sehr schnell gelöst und schickte uns seine Tips:

— Die ID-Nummer findet man im Handbuch.

— Im Hafen zeigt man bereitwillig die Papiere und sucht nach Kevin. Danach geht man zur Busstation.

— Im Robinson-Camp sucht man Kevin, flirtet mit Laura und geht zum Strand.

— Am Strand die Polizei rufen.

— In der Disco tanzt man mit Laura und küßt sie dann. Ihre Einladung nimmt man dankend an und folgt ihr nach Hause.

— In der Café-Bar fragt man nach Kevin und geht dann wieder zum Strand.

— Im Krankenhaus einfach zuhören.

— Ist man bei Mona zu Hause, zieht man Aliki auf die Couch.

— Mr. Thomson fragen und ihm eine Zigarette anbieten. Man tröstet Laura, dankt Mr. Thomson und saust ab zur Kommune.

— Marlowe muß man befragen und mit ihm verhandeln. Man kann seinen Vorschlag akzeptieren und zum Buchen gehen.

— Im Berggasthof geht man ans Fenster und dann "weiter".

— Um in das Militär-Depot zu kommen, klettert man über den rechten Zaun. Dann durchsucht man das Gebäude.

— Ist man wieder im Freien, versteckt man sich und wartet ab. Man macht Laura ein wenig Mut, schleicht zum Fluß und schwimmt ans andere Ufer.

— An der Wetterstation muß man ein wenig nachdenken und dann "NEW" eingeben.



— Im RAN-System braucht man den Code "KERTAKIS".

— Ist man in der Datei, gibt man die Vornamen aller bisher genannten Personen ein und klickt die dazugehörigen Nachnamen an. Insgesamt sind es 13 Personen, danach klickt man "weiter" an.

— Im Bungalow beeilt man sich besser und hilft Laura beim Packen. Dann saust man zum Parkplatz.

— Ist man bei Aliki angelangt, untersucht man Mikis und ruft den Arzt. Den Colt steckt man ein und flieht mit Aliki.

— Bei Marilyn muß man schlagen.

— Vom Golden Goose geht's weiter nach Branstead.

— Gretas Vater sollte man zuhören.

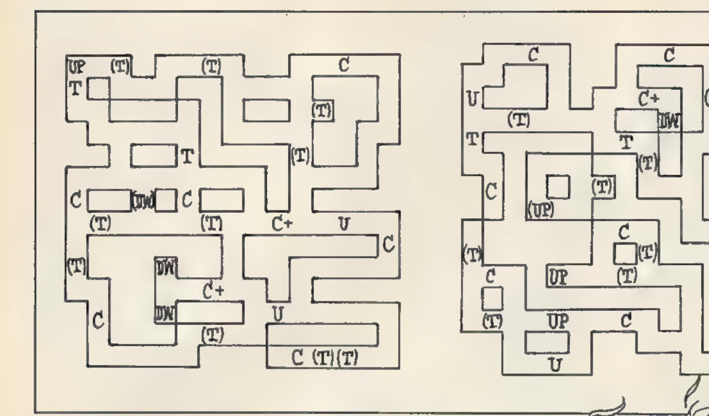
— Hat man das Tonbandgerät, tippt man den Code "NEW SAXONY" ein und drückt die Starttaste.

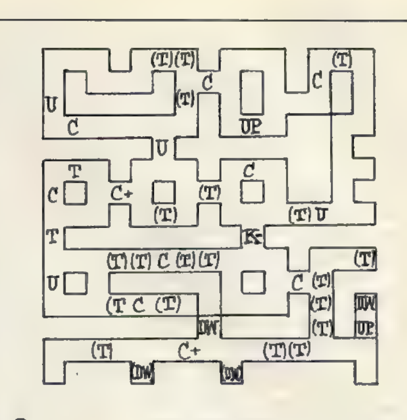
— Wieder vor dem RAN-Gebäude angelangt, diskutiert man mit Tom und wartet ab.

— Mit Bernie diskutieren und für ihn stimmen.

— Auf der Insel nachdenken und dem Mädchen etwas befehlen.

— Jetzt nur noch Dr. Craig angreifen. Hat man alles richtig gemacht, bekommt man eine schöne Überraschung auf seinem Monitor zu sehen. *al*

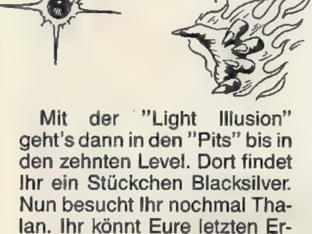




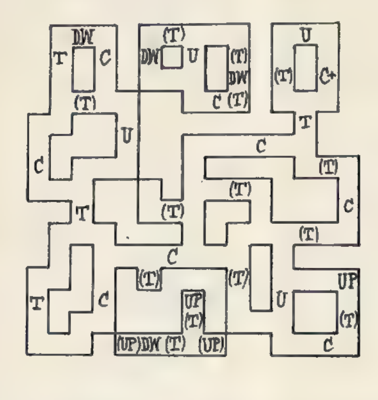


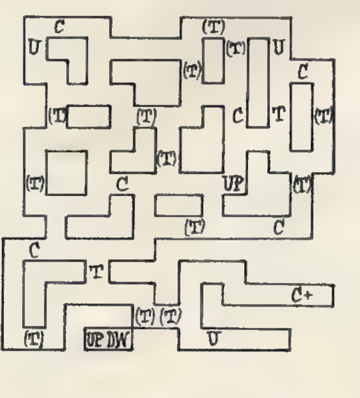
Legend of Blacksilver

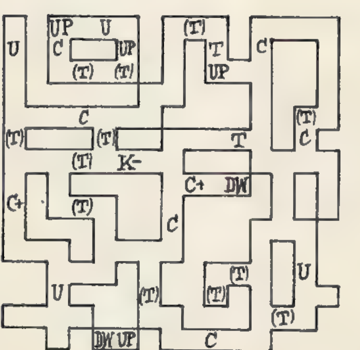
In der letzten Ausgabe der Power Tips ging's los mit der kompletten Lösung zum Rollenspiel "Legend of Blacksilver". In dieser Folge bekommt Ihr nicht nur die Karten zu zehn weiteren kniffligen Dungeon-Levels, sondern auch jede Menge weitere Hinweise, um das Spiel lösen zu können. Inzwischen sollte auch Euer Spielcharakter soweit sein, nicht bei der ersten Monsterbegegnung aus den Pantinen zu kippen.

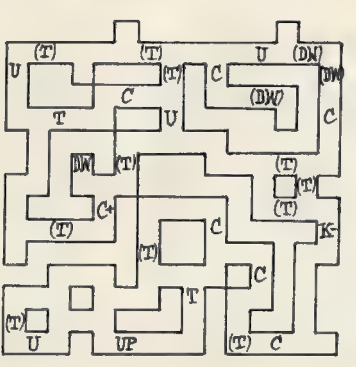


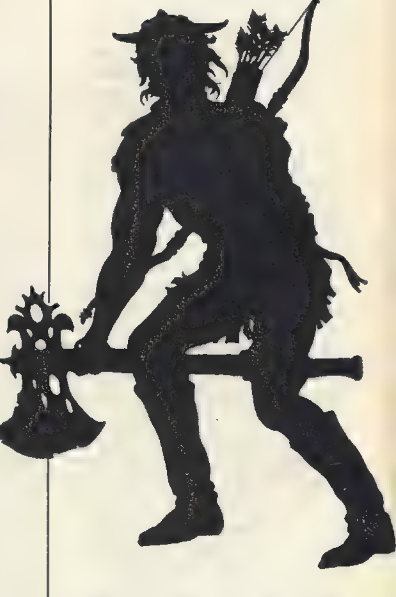
Mit der "Light Illusion" geht's dann in den "Pits" bis in den zehnten Level. Dort findet Ihr ein Stückchen Blacksilver. Nun besucht Ihr nochmal Thalan. Ihr könnt Eure letzten Erfolge erzählen und die restlichen Edelsteine in den Archiven verbraten. Beim "Exhibit: Blacksmith" gibt es einen "Steel Hammer" und beim "Crystal Tears" zwei "Dragon Tears". Danach geht Ihr zurück nach Maelbane, um den Schmied in der Stadt "Lost Crag" zu besuchen. Ihr gebt ihm den Hammer und das Blacksilver; daraufhin schmiedet der nette Mensch eine "Black Blade" für unseren Helden. Jetzt fürs große Finale mit Zaubersprüchen und Heiltränken eindecken und den "Deathspire Chasm" aufsuchen. Hier geschieht nichts Außergewöhnliches, bis Ihr im zwölften Level in "Taragas Chasm"



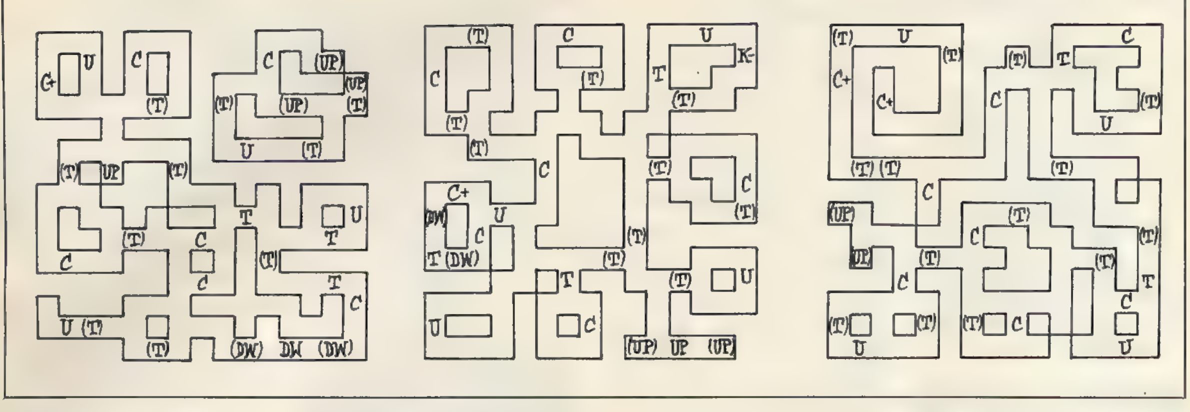


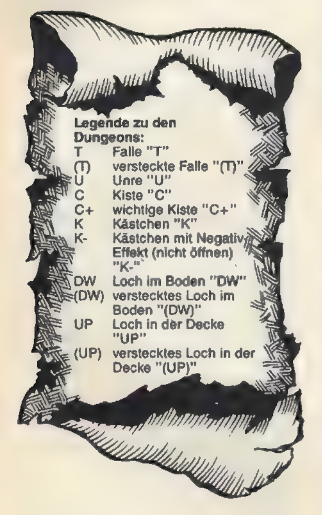






steht. Ihr müßt nur noch das kleine Action-Adventure überstehen, um dann Taragas gegenüberzutreten. Er macht nicht gerade einen mutigen Eindruck und fleht um Gnade.





Hier gibt's zwei Möglichkeiten, die aber auf das gleiche Ziel hinauslaufen. Laßt Euch von dem Gejammer des Barons nicht beindrucken: Murkst ihn an Ort und Stelle ab oder nehmt ihn gefangen. In beiden Fällen werdet Ihr in das Königsschloß zurückteleportiert. Dort angekommen, werdet Ihr zum Volkshelden ausgerufen und könnt Euch wiedermal verdient zur Ruhe setzen.

Hier kommen noch ein paar allgemeine Hinweise von Olav.

— Immer die bestmögliche Waffe und Rüstung kaufen.

— Wer beim Glückspiel zu hohe (!) Gewinne macht, wird von der Stadtwache gejagt.

— Items nicht beim "Broker" verkaufen, es lohnt sich meistens nicht.

— "Dragon Wheel" ist nicht gerade das Spiel, um Gewinne zu machen.

— Viel Essen mitnehmen. In späteren Dungeons nicht unter 300 Einheiten, da manche Monster Nahrung stehlen.

— Krankheiten können im "Owl-Tempel" geheilt werden.

— Die Heiler erreicht Ihr nur mit dem "Chrystal Ring", er liegt in den "Island Caverns".

— Vorsicht mit den Edelsteinen in den Archiven. Möglichst vorher speichern.

Städte:

— Billig sind Bad Axe und Riverbend.

— In Tumanis und Clissold kann man gut seine Items verkaufen.

— Beaverton, Appia und der Eagle-Tempel werden im Laufe des Spiels überflutet und sind nicht mehr zugänglich. (Meist dann, wenn Ihr den König befreit habt.)

— Wer unbedingt Städte plündern möchte, sollte sich nur an relativ unwichtige halten (Appia, Ironwood, Beaverton, Iron Forge, Crystal Summit, Tumanis, Beggar's Cove, Ratville). Lost Crag auf alle Fälle in Ruhe lassen.

— Überschüssiges Gold auf die Bank bringen, um Zinsen zu kriegen.

Zaubersprüche:

— Die wichtigsten Sprüche sind "Glow Tip" und "Armor Enchant".

— Wer den "Signet Ring" hat, darf auch "Advanced Spells" kaufen.

— Hat man das "Etherium" gefunden, dürft Ihr beim Tempel-Magier den Spell-Level steigern. Kostenpunkt: ein Silberstück pro Level.

— Folgende Sprüche möglichst bald auf 100 setzen: Glow Tip, Armor Enchant, Lightning Bolt.

— Diese später auf 100 setzen: Light Spell, Annihilate, Psychic Protect.

— Der Teleport-Spruch ist nicht besonders sinnvoll. Es lohnt sich nicht, diesen zu steigern oder zu kaufen.

— "Nimble Steep" könnt Ihr entweder vernachlässigen oder so schnell wie möglich auf 100 steigern. Wer auf diesen Spruch nicht verzichten möchte, muß sich dann auf ihn wirklich verlassen können.



— Auf höheren Levels solltet Ihr mindestens dabei haben: 10 Tongue of Flame, 15-20 Lightning Bolt, 15 Glow Tip, 10 Armor Enchant, 5 Light Spells, 3 Psychic Protect und 5 Annihilate.

Monster:

Es gibt verschiedene Monster, die nicht nur Hitpoints abziehen, sondern auch noch andere Gemeinheiten draufhaben.

— Assassin: demoliert Waffen.

— Snap Jaw: paralysiert für ein paar Runden.

— Toad Colony: klaut Essen.

— Eaton Eye: macht für einige Runden blind.

— Shadow Fiends: pusten Light Spells aus.

— Mind Trills: ziehen dem Helden Intelligenz ab.

— Spike: zerstört Rüstungen.

Labyrinth-Teleporter:

Die Labyrinth-Räume sind durch viele Teleporter-Kisten verbunden. Hier findet Ihr eine Aufstellung der Start und Zielräume. Die erste Spalte ist der Startraum, die dritte ist der Zeilraum. Wenn in einem Startraum mehrere Kisten stehen, steht in der zweiten Spalte, welche für Euch besonders interessant ist. "L" bedeutet die linke von beiden Kisten, "R" ist die rechte, "O" steht für oben und "U" für unten. *mh*



POKE-Ecke

Cybernoid II (ST)

Wenn man bei "Cybernoid II" auf dem Atari ST im Anfangsmenü das Wörtchen "Necronomicon" eingibt, verliert man kein einziges Leben mehr. Doch nicht genug: Mit der Tastenkombination <SPACE + N> kommt man in den nächsten Level, mit <SPACE + L> an den Anfang des gespielten Levels zurück. Diesen feinen Trick tüftelte Thorsten Hiebner aus Heilbronn heraus. *al*

Running Man (Amiga)

Andreas Fischbach aus Saarbrücken läßt gerne das Arnold-Sprite in "Running Man" auf dem Amiga laufen. Nebenbei hat er den Cheat-Modus herausgetüftelt. Wer also an den höheren Levels scheitert, geht folgendermaßen vor: Man spielt so lange, bis man sich in die High-Score-Liste eintragen darf. Dort gibt man das Wort "DdliSsKk" ein. Jetzt ist der Cheat Mode aktiviert und Arnold verliert keine Energie mehr. *al*

R-Type (Amiga)

Marco Brüggelmeyer aus Münster hat ihn: Den Cheat zum Action-Reißer "R-Type" auf dem Amiga.

Hat man sich legal einen Platz in der High-Score-Liste ergattert, gibt man dort das Wort "SUMITA." ein (den Punkt nicht vergessen). Schon beim nächsten Spiel ist die "Trainer"-Version aktiv. Mit unendlich vielen Schiffen sollte es nun wirklich kein Problem mehr sein, endlich den achten Level zu sehen. *al*

Spherical (ST)

Bevor die Zauberer unter Euch entnervt den Joystick in die Ecke pfeffern, weil sie den tückischen Level wieder nicht lösen konnten, verrät Euch Ralf Sonntag aus Bensheim ein paar Codes zu "Spherical". Viel Spaß damit und sperrt zuerst die Kugel ein...

Radagast
Yamak
Stormblade
Skyfire
Orcslayer
Mirgal
Ghanima
Gliep
Mournblade
Jadawin
Gumbachalmal *al*

Gravity Force (Amiga)

Zum Kingsoft-Gravitations-Drama "Gravity Force" auf dem Amiga hat sich Henrik Blase aus Schnathorst die Paßwörter erspielt:

Start in Level 05: Agnus
Start in Level 10: Parsec
Start in Level 15: Crystal
Start in Level 20: Reactor
Start in Level 25: Vision
Start in Level 30: Orbit
Start in Level 35: Palace
Start in Level 40: Alien
Start in Level 45: Falcon

al

Leonardo (Amiga)

Waschechtes Schweizer Flair umweht die Codewörter zu "Leonardo" auf dem Amiga, die uns Jörg Franzen aus Bergisch Gladbach zusandte:

Level 10: Emmentaler
Level 20: Alphorn
Level 30: Matterhorn

al

Populous (ST)

Von Rainer Kupke aus Hamm stammt das kleine Listing in Omikron Basic, das für die Atari ST-Version von "Populous", die abgespeicherten Custom-Dateien in Conquest-Daten umwandelt. Ihr könnt damit wie folgt arbeiten: Im Conquest-Modus unter dem Namen "Dummy" den Spielstand speichern. Jetzt in den Custom-Modus umschalten. Hier könnt Ihr dann die Parameter und die Landschaft nach Belieben verändern.

Den veränderten Spielstand unter "Game" abspeichern. Achtung: vor dem Speichern von "Paint Map" auf "Play Game" umschalten. Nun müßt Ihr einen Reset auslösen, das Listing starten und nach vollbrachter Arbeit Populous neu starten. Hier dann den Spielstand "Game" neu laden.

Ganz wichtig: Bitte speichert keine Daten auf das Originalspiel, sondern immer auf die Spielstanddiskette!

```
Open "U",1,"Dummy.Gam"
Open "U",2,"Game.Gam"
For I=1 to 5
  Read A: Seek 1, A: Seek
 2, A: get 1,A$,1: Put 2,A$
Next I
Close 1
Close 2
Data 29558,29559,29560,296
28,29629
```

mh

Solomon's Key (ST)

Wer in die High-Score-Liste das Wort "Ploppy" eingibt, bekommt automatisch unendlich viele Zauberer, die er verbraten kann. Dieser Kniff stammt von Michael Schreiber aus Lochham.

Afterburner (ST)

Trotz des etwas ausgebrannten Spielprinzips folgt ein kleiner Trick zum Flugdrama "Afterburner" auf dem Atari ST. Man stoppt das Spiel mit einem Druck auf die Pausentaste. Dann gebt Ihr das Wort
"Thunderblade"
ein. Jetzt sind folgende Tasten belegt:
"G": Raketen auffüllen
"T": Raketen entleeren
"N": Extraleben.

Das fand Dieter Längerer aus Schlanders heraus. *al*

Double Dragon (ST)

Bei der vielen Bildschirm-Prügelei haben die Programmierer von "Double Dragon" auf dem ST die Cheat-Modi nicht vergessen, Ralph Heller aus Meerbusch stieß darauf. Hier die Code-Sätze, die Ihr auf der Tastatur eingeben müßt, nachdem das Spiel geladen und das Titelbild erschienen ist:

Level one please: Start im ersten Level

Level two please: Start im zweiten Level

Level three please: Start im dritten Level

Level four please: Start im vierten Level

The last level please: Start im letzten Level

Give me more health please: Mehr Energie

Give me loads of time please: Mehr Zeit

I do not want to die: unendlich viele Leben.

Ihr könnt mehrere Cheats gleichzeitig eintippen. *al*

Fire Fly (C 64)

Wie wär's mit unendlich vielen ballernden Fliegen? Daniel Bianco aus Augsburg verrät Euch den Cheat Modus zu diesem C 64-Spiel: Ihr spielt solange, bis Ihr in die High-Score-Liste kommt. Dort gebt Ihr
No Meters
ein (mit Zwischenraum), um den Cheat zu aktivieren. Ausgeschaltet wird er mit
Max Dif
(ebenfalls zwei Wörter). Noch ein paar andere Worte, die, wenn Ihr sie in die High-Score-Liste eingebt, diverse Überraschungseffekte auslösen:

Talbot Horizon
Sound n vision
Ynot
Xan
Xr three i
Win gambles
Little mich
Pet Shop Boys
Special FX

al

The Bard's Tale (MS-DOS)

Nick Reynolds hat uns ein kleines, aber effektives Listing für "Bard's Tale" (MS-DOS) geschickt. Es wird Ihren Charakteren helfen, sich wieder etwas besser zu fühlen.

Kopieren Sie alle .tpw-Files auf eine Diskette. Dann laden Sie die Files einzeln mit "Debug" (auf jeder MS-DOS-Systemdiskette) und geben folgendes ein:

```
e 0117 63 00 63 00 63 00 63 00
63 (return)
e 012d e7 03 e7 (return)
e 0130 03 e7 03 e7 03(return)
e 0151 07 07 07 07(return)
w (speichert File ab)
```

Die bearbeiteten Files können Sie dann wieder in das Spiel kopieren. Achten Sie aber darauf, daß Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie der ursprünglichen Spielerfiles haben. Denn nur zu schnell kann man sich vertippen und der Charakter ist für immer verhunzt. *go*



»Hallo Freaks«-Leser helfen Lesern: Bei "Hallo Freaks" werden Fragen verzweifelter Spieler veröffentlicht. Wer die Lösung zu einem Problem kennt, soll uns schreiben, damit wir sie abdrucken können.

Eure Petra

Borrowed Time

So mancher Klassiker hat's in sich — so auch "Borrowed Time" von Interplay. Martin Fickenscher aus Sommerein braucht dringend die Nummer des Schließfachs, zu dem der Schlüssel aus Ritas Appartment paßt. Der Schlüssel gehört doch zu dem Schließfach, oder? Und wie bekommt man die Kombination für das Vorhängeschloß der Hütte im Park? Wer hat diese Hürde hinter sich und kann Martin helfen? *al*

Hillsfar

Andreas Duschinger und sein Freund Manfred Schmalzbauer spielen mit Vorliebe das Rollenspiel "Hillsfar", sind aber jetzt an eine tückische Stelle gekommen. Sie schreiben:

"Wir lösen problemlos die erste Aufgabe, die wir in einer der Gilden gestellt bekommen, doch die zweite schaffen wir nie. Immer, wenn wir von unserem Auftrag heimkehren, sagt uns der Gildenmeister, wir sollen zurückkommen, wenn wir 'etwas für ihn gefunden haben'. Was sollen wir finden und vor allem: Wo? Außerdem würde uns interessieren, wie man ins Schloß kommt (der Knock-Ring versagt bei uns immer), und was im 'Mage's Tower', 'Haunted Mansion' und 'Cemetary' zu tun ist." Welcher erfahrene Rollenspieler hilft den beiden? *al*

Roadwar Europe

Fabian Pavic aus Wien spielt seit geraumer Zeit "Roadwar Europe" auf seinem Atari ST. Doch jetzt steht er vor einem fetten Problem: Nach einiger Zeit gelang es ihm, den "Radio Detection Finder" zu bekommen. Der zeigte an, daß er sich mit seiner Crew in südlicher Richtung bewegen muß. Nach einigen Anläufen fand er die richtige Stadt (es kam die Aufforderung "Search here"). Doch wenn er an dieser Stelle sucht, findet er nichts. Was macht er falsch? Bitte helft ihm, er schreibt, er würde jetzt schon einige Monate an diesem Problem hängen. Generell könnten wir für die Power-Tips noch ein paar Tips zu diesem Strategiespiel gebrauchen. *al*

Police Quest

Michael Meier aus Kloten in der Schweiz schreibt: "Bei Police Quest stehe ich vor schier unlösbaren Schwierigkeiten. Wie verhaftet man den Betrunkenen? Braucht man dazu die Handschellen? Und wie kann man eine verhaftete Person im Gefängnis einbuchten lassen?" Bitte schreibt uns die genauen Codesätze, die man eingeben muß, um diese Probleme zu lösen, denn Michael hängt sonst völlig fest (der alte Sierra-Parser mag manchmal nicht so recht...). *al*

Star Command

Frisch aus der Redaktion: Tips zum "Star Command":

— Beim Erschaffen der Charaktere auf einen möglichst hohen Intelligenzwert achten. Er ist für spätere Beförderungen verantwortlich. Je höher der Rang, desto höher das Gehalt.

— Dem Piloten und dem Co-Piloten noch je zwei Runden auf der Offiziersschule gönnen. Da beide nicht an Landungsunternehmen beteiligt werden, kann auf die Waffenskills verzichtet werden, lieber die Piloten- und Reparaturskills ausbauen.

— Bei den anderen Besatzungsmitgliedern möglichst jeden mit dem "Heavy-Arms"-Skill ausstatten. Zusätzlich einen Mediziner, einen Scout, einen Esper, einen Astrogunner, einen Sprengstoffexperten und einen Fachmann für chemische Waffen zusammenschustern.

— Nicht an der Ausstattung der Leute sparen. Ihr solltet jeden (außer den Piloten) mit "Environment-Anzügen" und der Sauerstoffausrüstung versorgen.

— Immer einen Blick auf das Gewicht der Ausrüstung werfen. Was nützt die schönste Rüstung, die gut schützt und auch noch billig ist, wenn das Teil so schwer ist, daß Eure Leutchen sich darin nicht bewegen können. Gute Erfahrungen haben wir mit der "Scout-Exo" gemacht. Das Ding ist zwar nicht ganz billig, dafür können die Charaktere ordentlich Munition für die Waffen mitnehmen.

— Stichwort Bewaffnung: Jeden Spieler, der den "Heavy Arms" -Skill beherscht, mit der netten 40-mm-Panzerjäger-RL-Kanone ausstatten. Für jeden der Panzerjäger haben sich 9 Reservemagazine bewährt. Dazu könnt Ihr noch den Chemiker mit "Caustic Mist Bombs" und den Explosiv-Experten mit "Neutron Grenades" versorgen.

— Ein Muß für Euren Raumer ist ein "Missile Killer", selbst der kleinste von denen hält schon ganz gut gegnerische Raketen fern.

— Wenn Ihr gerade am Anfang steht, solltet Ihr Euch keinen Laser kaufen. Dazu benötigt Ihr ausreichend Spritreserven, die das Zwergen-Raumschiff am Anfang nicht hat — also Finger weg. Hier haben sich als erstes die "Hypervelocity Rockets" bewährt. Später zahlen sich die "Heavy Bofors Torpedos" und die "500 KT Nuclear Missiles" aus.

— Wer mit einem größeren Schiff nicht auf einen Laser verzichten möchte, kann sich ja mal die "Thunderbold Plasma Canon" anschauen, leider hat das Ding ordentlich Gewicht und ist nicht gerade preiswert. Etwas billiger und leichter ist die "Resonant Cavity EMP Canon"; die Durchschlagskraft dieser Kanone ist wirklich nett.

— Ganz kurz zur Positionierung der Kanonen: Ihr braucht nicht alle Plätze im Schiff mit Waffen vollstopfen. Besser ist es, je ein Geschütz vorne und hinten zu montieren.

— Am Anfang ist gerade das Geldproblem sehr gravierend. Um dem erstmal abzuhelfen, könnt Ihr mit der Spionage-Mission auf High-Tech-Welten ordentlich Kohle scheffeln. Runter auf den Planeten, Gegenstände aufsammeln und zur Raumstation zurück. Für jedes Item gibt es jetzt eine nette kleine Prämie.

— Auf Euren Irrflügen durch die unendlichen Weiten werdet Ihr ab und an auf Roboterschiffe stoßen. Die kleine Robotsonde sieht zwar im Vergleich niedlich und winzig aus, aber in einem Gefecht pustet dieses Winz-Teil Euch auf Dauer in das Universum zurück. Die einzige Chance: vor jedem Schuß ein, besser zweimal "Aim at Target" machen und erst dann feuern. Wenn Ihr mal auf zwei "Robot-Fighter" trefft, hilft nur Flucht — oder beten.

mh

Lords of the Rising Sun

Frank Unland aus Bucholt hat es sich im mittelalterlichen Japan gemütlich gemacht und schickte uns seine Tips zu "Lords of the Rising Sun".

Allgemeine Tips:

— Am besten mit Yoshitsune anfangen; er erhält gleich sechs Armeen. Nie mit dem guten Yoshitsune selbst in den Kampf ziehen. Das Spiel ist sofort beendet, wenn Ihr mit ihm eine Niederlage erleidet.

— Setzt Ihr eine Armee in eine eigene Burg, bekommt diese wieder neue Kräfte. Dieses Auftanken ist nützlich vor jeder Burgeroberung.

— Gibt sich eine feindliche Armee geschlagen, dürft Ihr keine Gnade zeigen. Verfolgt sie, bis Ihr den gegnerischen Angreifer erledigt habt.

— Burgen grundsätzlich nur mit Satake und Norigori angreifen, da die beiden die größten Sieges-Skill haben.

Strategien für fortgeschrittene Samurais:

Mit Miaura die Stadt Edo einnehmen und ihn dort stehenlassen. Yoshinaka sofort nach Toyame und den guten Norigori nach Nigata senden. Dabei trefft Ihr wahrscheinlich auf Yoshinaka in Hoto. Den nach einem Sieg ausnahmsweise mal ziehen lassen und weiter nach Toyame gehen. Satake sollte warten, bis Futiwara näherkommt: Mit ihm kann manchmal eine Allianz gebildet werden. Habt Ihr alle Heerführer plaziert, solltet Ihr mit Yoshitsune zur Insel Aikawa ziehen. Alle anderen Armeen dürfen sich in einer Burg ausruhen und Kräfte sammeln. Danach mit Satake oder Norigori in eine Burg in der Nähe von Nagoya ziehen und warten, bis sich die meisten Gegner respektvoll entfernen. Nun ohne Gnade Nagoya angreifen. Nach dem Sieg darf Miaura von Edo nach Nagoya ziehen.

Die gleiche Tour veranstaltet Ihr in Osaka. Auf alle Fälle sollte eine Armee in Nagoya verbleiben. Nun darf sich Euer Feldherr Norigori eine Ruhepause gönnen. Nach dem kleinen Päuschen scheucht Ihr ihn von seinen Reisschalen und schickt ihn nach Himeti. Von dort aus kann er zusammen mit Yoshinaka auf die kleine Insel übersetzen, Kochi einnehmen. Damit die anderen Herren nicht einrosten, dürfen Satake und Miaura die obere westliche Inselhälfte abgrasen und dort jedem Feind den Garaus bereiten. Wenn in der Zwischenzeit die kleine Insel komplett in Eurer Hand ist, verdrückt sich Yoshinaka zurück nach Himeti. Wenn Euch die beiden ersten Inseln gehören, marschiert Ihr mit Yoshitsune nach Kyoto. Möglichst mit zwei Armeen gleichzeitig von Kochi aus zur letzten Insel übersetzen und diese erobern.

Zwischendurch müßt Ihr natürlich mit Yoshitsune ein paarmal den Chef besuchen und Euch beliebt machen. *mh*

Millennium 2.2

Verzweifelte Mondebewohner, die Schwierigkeiten haben, Kolonien zu errichten, können nun aufatmen. Das Handbuch verschweigt eine wesentliche Tatsache, die sehr wichtig ist. Mit diesen kleinen Raumschiffen, den Gazern, solltet Ihr mal den Asteroidengürtel besuchen. Nach kurzer Zeit finden diese dort wertvolle Mineralien, die dringend benötigt werden, um größere Schiffe und Raumkuppeln zu bauen.

Um zu einem größeren Generator zu kommen, müßt Ihr für eine kleine Weile die Minenanlage abschalten. Jetzt habt Ihr genug freie Energie, um größere Sonnen-Generatoren zu bauen. Mit diesem Trick könnt Ihr Euere Generatorleistung immer um eine Stufe heraufschrauben. Auf den späteren Kolonien solltet Ihr nur die dicken Mark XII benutzen. Und nicht vergessen: Immer einen oder zwei davon pro Station in Reserve halten.

Von Gorge Petershagen aus Passau stammt die folgende Liste der besiedelbaren Monde. Allerdings gelten diese nur für den ersten Spieldurchgang. Beim zweiten Mal werden einige andere Planeten und Monde verwendet. Hier nun also die Liste für den ersten Durchgang:

Leda	Enceladus
Callisto	Tetys
Uranus	Hyperion
Miranda	Titan
Titania	Phoebe
Oberon	Neptun
Ariel	Pluto
Umbriel	Triton

mh

Starquake

Zu "Starquake" lieferte Renato Nanni aus Hilterfingen einige Codes für den Teleporter:

HINDI
ROKEA An einigen Stellen kann Starquake durch die braunen Wände gehen (einfach mal probieren)
KWANG
SOLUN
CWORE (rechts oben ist der Planetenkern)
DAVRO
KALED Die rote Computerkarte braucht man für die
TSOIN Security-Doors und die Cheops-Pyramiden.
LUANG
SOCHI Der Schlüssel wird für die grünen Wände
BORNO benötigt.
TABET
FLIED Die grauen Brücken können zum Einsturz gebracht werden.
CHING Den Starquake (ohne fliegenden Untersatz) auf
NICHA die Brücke setzen, Joystick viermal kurz nach unten drücken und den Starquake fallen lassen.

Clue Books

Ultima V

Teil 2: Schloß Blackthorn

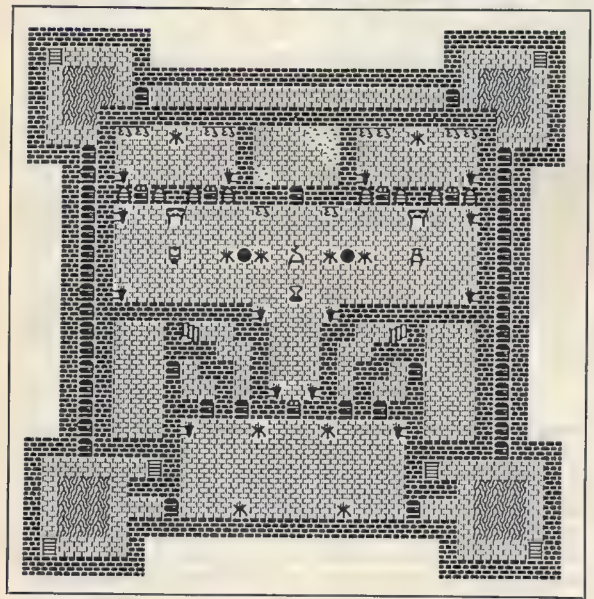
Letztes Mal haben wir zusammen Schloß Britannia genauer unter die Lupe genommen. Heute, im zweiten Teil der "Clue-Book"-Übersetzung, machen wir Euch mit den Örtlichkeiten der Dunklen Burg von Lord Blackthorn bekannt.

Der Palast von Blackthorn

Umgeben von feuerspeienden Vulkanen, westlich von der Insel des Avatars, befindet sich die schwarze Burg von Lord

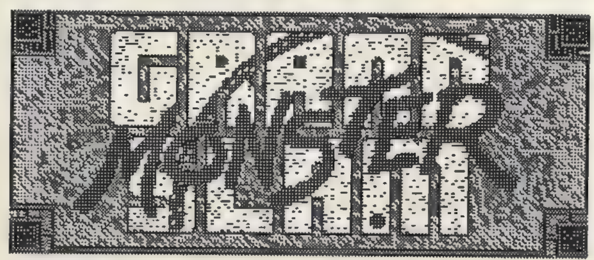
Fortsetzung auf Seite 40





Düsteres Gemäuer in der Übersicht: Burg Blackthorn

Circus Attractions und



Golden Goblins greifen in ihre Trickkiste. Holger Ahrens und Volker Mahron von Golden Goblins schickten uns ihre Tips und Tricks zu den Spielen "Circus Attractions" und "Grand Monster Slam".

Circus Attractions

Trampolinspringen:
Ein Paar Tips, wie man das Publikum begeistern kann: Man sollte gleich nach dem Absprung mit dem Salto beginnen. Drückt man Feuer und startet dann einen Vorwärtssalto, während man Feuer gedrückt hält, so stoppt der Trampolinspringer immer wieder in der richtigen Position. Jeder Überschlag wird vom Publikum belohnt. Spielt man im Zwei-Spieler-Modus, ist es günstig, "Synchronspringen" zu praktizieren. Daher immer auf einer Höhe bleiben. Allerdings sollte man nicht gleich alles Artistenpulver verschießen: je mehr Salti geschlagen wurden, um so weniger ist das Publikum für solcherlei Kunststückchen noch zu erwärmen.

Seiltanzen:
Das elementare Problem des Seiltanzens ist es, das Gleichgewicht zu halten. Wird man allerdings von der Punktegier dazu gedrängt, sich einige Kunststückchen zu erlauben, so sollte man diese erst beginnen, wenn man sich im Gleichgewicht befindet. Dadurch ist gewährleistet, daß man sich nach dem Kunststück nicht einige Meter tiefer wiederfindet. Das sicherste Kunststück ist der Schersprung. Das meint allerdings auch die Punktejury, die sich aus recht sensationslüsternen Mitgliedern zusammensetzt. Ihnen gefällt der Handstand mit seinen kleinen Finessen am besten.

Messerwerfen:
Hier drängen sich eine Menge Leute um die Wurfscheibe. Trifft man zufällig den Clown, so kann das schadenfrohe Publikum erheitert werden, was sich in der Punktebewertung niederschlgt. Auch ein publikumswirksamer Wurf auf den Cowboy ist zu empfehlen. Der Direktor hat kein Verständnis für solcherlei Spielereien. Trifft man ihn, führt das zu Punkteinbußen. Im Zwei-Spieler-Modus sollte sich einer um die Boni kümmern, während sich der andere auf die Scheibe konzentriert. Die Bonusgegenstände sind:
— Wecker: Es gibt einen Bonus, aber die Assistentin wirft die Messer schneller weg.
— Torte: Es gibt einen kleinen Bonus.
— Apfel: Die Assistentin wird geduldiger im Umgang mit den Messern.
— Raute: Es werden entweder Punkte abgezogen oder aufaddiert.
— Clown: Multiplier (wird später erklärt).
— Krone: Man bekommt alle Messer zurück.

Wippespringen:
Springt der Clown zu lange auf der Wippe, ohne die Wippe oder Seite zu wechseln, so sorgt eine Bombe für Action. Denn ab einem bestimmten Punktestand beginnen die Gespenster, paarweise die Flugwege dicht zu machen. Je weniger Sprünge man braucht, um an die Boni zu gelangen, um so mehr Bonuspunkte werden verteilt. Verschwindet ein Bonus, bevor man ihn gefangen hat, gibt es einen Punktabzug. Durch sinnvolles Wechseln auf der Wippe kann man Sprünge sparen, da sich der Clown gleich auf der richtigen Wippenseite befindet.

Das allgemeine Bonussystem:
In jeder der Disziplinen erscheint ein sogenannter Multiplier in Gestalt eines kleinen, grünen Clowns. Wird dieser Multiplier eingesammelt, verdoppelt sich die Schluß-Wertung. Kann man zwei oder drei dieser Multiplier ergattern, so wird der Endscore verdrei-, beziehungsweise vervierfacht. Das klappt nur, wenn man die Multiplier ohne Unterbrechung, also nacheinander bei jeder Disziplin, eingesackt hat.





Holger (links) und Volker, die Programmierer von "Grand Monster Slam" und "Circus Attractions", geben Euch Insider-Informationen

Grand Monster Slam

Auf den ersten Blick kommt es bei Grand Monster Slam darauf an, den Gegner möglichst häufig zu treffen, ohne selbst dabei getroffen zu werden. Es gibt aber noch einige weitere Tips, die einem das Leben als Kampfzwerg enorm erleichtern können:

— Schießen: Wie schnell man nacheinander schießen kann, hängt vor allem von den Wegen ab, die man läuft. Wenn Sie gerade einem Belom ausgewichen sind, ist dieser am schnellsten zu erreichen. Wenn auf Ihrer Seite viele Beloms darauf warten, wieder die Belompunkte zu besetzen, sollten Sie einen Reihenschuß machen: Stellen Sie sich auf einen Belompunkt und drücken Sie schnell nacheinander die Feuertaste. Die wartenden Beloms besetzen nacheinander den Belompunkt, um gleich danach auf die gegnerische Seite befördert zu werden.
— Treffen: Exaktes Zielen auf den Gegner bringt Zeitvorteile. Entweder muß der Gegner ausweichen (verliert dadurch Zeit und läßt sich eventuell in eine Ecke treiben) oder er wird vom Belom getroffen (er bleibt am Boden liegen). Je häufiger ein Gegner getroffen wurde, desto länger bleibt er liegen. Nutzen Sie die Zeit! Wer gut zielen kann und das nötige Timing besitzt, sollte den Gegner noch einmal treffen, wenn er wieder aufsteht.

Wer exakt schießen kann, sollte versuchen, den Gegner in Kopfhöhe zu treffen. Solche Treffer ermüden den Gegner mehr als Treffer am Fuß. Alle Gegner haben Schwierigkeiten, flach geschossenen Beloms, die an einer Bande abgeprallt sind, auszuweichen.
— Den Gegner reizen: Wann immer man Zeit dazu hat, sollte man die "Ärger-Geste" machen (Joystick unten und Feuer). Man merkt es vielleicht nicht sofort, aber der Gegner wird dadurch zusehends nervöser. Wenn der Gegner seine Beherrschung verliert und auf die Zuschauertribüne schießt, erreicht man damit einen Pelvans. Wer den Pelvans-Strafstoß verwandelt, hat auf einen Schlag gleich drei Beloms weniger. Das ist schon der halbe Sieg!
— Nicht getroffen werden: Es empfiehlt sich, immer in Bewegung zu bleiben. Einige Gegner haben Schwierigkeiten, die Bewegung des Zwerges beim Zielen mit zu berücksichtigen. Häufiges Ändern der Bewegungsrichtung kann den Gegner verwirren.
— Tips für die höheren Ligen: In der zweiten und ersten Liga gibt es einen störenden Zaun

mitten im Spielfeld. Da man höher zielen muß, schießt man langsamer. In der Mitte des Spielfeldes ist der Zaun unterbrochen. Solange der Gegner sich bei den drei mittleren Belompunkten aufhält, kann man ihn ohne Probleme durch das "Loch im Zaun" treffen. Nur von der Mitte aus sind auch effektive Reihenschüsse möglich.

Die Gegner:

Einige Gegner haben Schwächen, die es gilt auszunutzen:
— Faulheit: Faule Gegner laufen eventuell nicht zu Beloms hin, die zu weit entfernt liegen.
— Ängstlichkeit: Ängstliche Gegner weichen ankommenden Beloms schon aus, wenn sie nur in ihre Nähe kommen. Vor lauter Ausweichen kommen solche Gegner häufig nicht zum Schießen.
— Schlechte Beobachtungsgabe: Manche Gegner berücksichtigen die Bewegung des Zwerges selten beim Zielen.
— Schußgenauigkeit: Manche Gegner haben Schwierigkeiten, den Zwerg exakt zu treffen.
— Geschwindigkeit: Langsame Gegner warten länger an Belompunkten, bevor sie den nächsten Belom losschießen.
— Empfindlichkeit: Manche Gegner stehen nach einem Treffer sofort wieder auf, während andere längere Zeit liegenbleiben.

Die Steckbriefe der Gegner

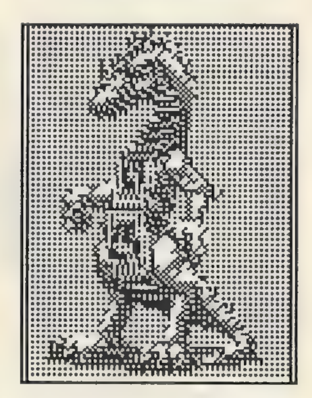
Im folgenden die Gegner mit ihren Eigenschaften:

3. Liga
— Brunf, der Oger: Weicht selten Beloms aus (Treffer machen ihm aber auch nicht viel). Faul.
— Red Sonja Valmora, die Amazone: Recht ängstlich (Treffer machen ihr auch viel aus) und etwas langsam.
— Conold, der Barbar: Nicht sehr schußgenau, faul.
— Zsch Lnk, der Quadropus: Schlechte Beobachtungsgabe, weicht selten aus, etwas faul.

2. Liga
— Klaus von Adlerberg, der Ritter: Etwas ängstlich und etwas faul. Schießt häufig in die Ecken.
— Hiro Sha, der Troll: Nicht sehr schußgenau, schlechte Beobachtungsgabe, faul.
— Quirks, der Kobold: Zielt schlecht, ist aber recht schnell und schwer zu treffen.
— Gnarl, der Gnoll: Treffer machen ihm relativ viel aus. Etwas ängstlich, etwas faul.

1. Liga

Alle Gegner in dieser Runde sind so stark, daß man gegen sie keinen schnellen Sieg erzwingen kann. Spielen Sie auf Zeit, lassen Sie sich nicht selbst treffen und warten Sie auf die richtige Gelegenheit.



— Nurfuk, der Yalk: Kann Beloms per Magie von allen Belompunkten aus losschießen (Nicht nur dort, wo er steht). Bleiben Sie immer in Bewegung! Der Yalk schießt nicht sehr schnell und ist recht ängstlich.
— Roarch, der Drache: Er speit Feuer. Also möglichst nie direkt ihm gegenüber stehen. Durch das Feuerspeien verliert er aber Zeit, die man nutzen kann. Mit der Ärger-Geste kann man jederzeit das Feuerspeien erzwingen. Nach dem Feuerspeien gibt es eine Pause, in der der Drache kein neues Feuer speien kann.
— Winner, der Goblin: Setzt eine magische Feuersäule als Hindernis auf der Zwergenseite. Nicht gegen die Säule laufen! Vermeiden Sie es, sich von der Säule in eine Ecke drängen zu lassen! Der Goblin ist (wie alle Goblins!) etwas faul.

Tips zum Belom punching

Man sollte sich als Anfänger nicht selbst damit verwirren, daß man mit dem Zwerg in alle vier Positionen springt. Aus nur zwei Positionen (zum Beispiel "Zwerg schaut nach links" und "Zwerg schaut nach oben") kann man alle ankommenden Beloms erwischen. Für jede der acht Richtungen gibt es nur eine Joystickbewegung, die man lernen muß. Wer die Möglichkeit hat, sollte auf alle Fälle auf Tasten spielen, da dabei die Rechts/Links-Bewegung und das Stoßen leichter voneinander zu trennen sind.

go



Videospiel-Tips

The Goonies II (Nintendo)

In München hat Christa Wunderer "The Gonnies II" durchgespielt und eine schöne Karte zu diesem Spiel gezeichnet. Sie schreibt dazu:

Zu einigen Kammern sind auf der Karte nützliche Hinweise angegeben. Der Standort der Kerze wurde absichtlich nicht verraten, damit's nicht zu einfach wird. Notfalls läßt sich das Spiel auch ohne die Kerze lösen. In den Kammern mit den kleinen Seen benötigt man unbedingt den Taucheranzug. Brille und Taucheranzug sind in der Kammer über den linken Knopf sichtbar zu machen und mit dem Steuerkreuz anzuwählen.

Löcher in den Decken sind mit der Leiter erreichbar. Man sollte alle Löcher ausprobieren; sowohl die bereits vorhandenen als auch die selbst erzeugten. Geheimtüren, Geheimsafe und andere Sachen können mit Hammer oder Brille sichtbar gemacht werden. Für versteckte Gegenstände in den Wänden empfiehlt es sich, nur die Faust zu verwenden. Jetzt viel Spaß beim Spielen und die Hoffnung nie aufgeben! *hl*

Mit diesen Karten sind die Goonies schnell gerettet

Moto Roader (PC-Engine)

Neben der normalen Strecke gibt es drei weitere schwierigere Strecken in "Moto Roader". Andreas Giewald aus Dornstadt hat sie herausgefunden. Die erste spielt man, wenn zu Beginn Taste <1> und <RUN> (in dieser Reihenfolge) gleichzeitig gedrückt wird. Die Streckenführung verläuft ebenso wie bei der ersten Strecke, an einer Stelle kurz vor Schluß gibt es jedoch einen Engpaß. Die zweite Strecke Namens "Trap Course" wird mit Taste <1>, <2> und <RUN> eingeschaltet. Die dritte Strecke heißt "Suburb" und wird mit <1>, «SELECT» und <RUN> ausgewählt. *hf*

Blade Eagle 3D (Sega)

Auch für dieses Spiel hat der Video-Spiel-Club Cobra in der Schweiz inzwischen eine Runden-Anwahl herausgefunden. Wenn das Titelbild erscheint, drückt man das Joypad nach unten, und hält es in dieser Position. Dann drückt man aus dieser Position heraus im Uhrzeigersinn einmal alle Richtungen durch, bis man wieder in der unteren Position anlangt. Den Finger darf man dabei nicht vom Pad nehmen, alle Richtungen müssen direkt hintereinander ohne Pause folgen. Auf dem Schirm erscheint dann eine kleine Null, die man mit Hoch-Runter bis zur Acht ändern kann. *hf*

Rad Racer (Nintendo)

Christian Bican spielt leidenschaftlich gerne das Autorennspiel auf dem Nintendo. Dabei entdeckte er einen Trick. Im Demo-Spiel des "Rad Racers" ist eine Runden-Wahl versteckt. Während der Renner durch die Kurven heizt, muß man Knopf <B> drücken. Mit jedem Knopfdruck beginnt man eine Runde später. Zur

Kontrolle verändert die Tachometer-Anzeige die Geschwindigkeit. Zum Schluß drückt man gleichzeitig das Joypad nach rechts-oben und <START>, dann geht's in der angewählten Runde weiter. *hf*

R-Type II (PC-Engine)

Schwierig, schwierig, den R-Fighter durch die Sektionen 5 bis 8 des Bydo-Empires zu steuern. Hier kommen ein paar Next-Mission-Codes, die jedem verzweifelten Einzelkämpfer auf die Sprünge helfen dürften.

Lothar Giesen aus Aachen spielte unter Todesgefahr folgen Code heraus:
CIL-5513-NB

Volle Lebensanzahl und volle Bewaffnung sind der Lohn. Das Spiel beginnt mit 172400 Punkten. Auch Silvio Turello schoß sich erfolgreich bis zum fünften Teil des Bydo-Empires durch. Sein Code:
EBL-1146-NA

Auch hier hat der R-Fighter volle Bewaffnung und eine Punktzahl von 175700. Zwei weitere Codes kommen von Wolfgang Jochim, beide bieten vier Leben, bei einer Punktezahl von 92200 und 183200:
EIE-2421-MA
FJK-8178-NA

Folgende Codes von Uwe Riedinger beginnen mit einer niedrigeren Punktzahl (28900) haben aber weniger Waffen:
CEA-9051-FA
CEA-9051-JA
CEA-9051-NA
CEA-9051-NE
CEA-9051-NI

Probiert am besten aus, welcher Code für Euch am geeignetsten ist. *hf*

Wonderboy in Monsterland (Sega)

Von Danny Cook aus Schweinfurt kommt ein Tip, der jedem verzweifeltem "Wonderboy"-Helden recht kommt. Zu Beginn des Spiels gibt es zwar viele Shops, aber meistens hat man zu wenig Geld, um sich etwas kaufen zu können. Abhilfe ist einfach: An der ersten Tür klopfen, damit man das Schwert und den Wiederbelebungs-Trank bekommt. Jetzt kann man die Pausen-Funktion aktivieren. Schaltet man 37mal Pause ein, hat Wonderboy 45 Goldmünzen mehr. Dieser Trick funktioniert beliebig oft. *hf*

R-Type I (PC-Engine)

Ist Euch "R-Type I" zu leicht? Der Code von Martin Gaksch aus Düsseldorf macht das Spiel garantiert schwerer. Gebt bei der Code-Abfrage des Moduls
EPK-6180-CM
ein und die Schüsse werden Euch nur so um die Ohren fliegen...

Der Tip ist besonders für die interessant, die das Modul bereits zum x-ten Mal durchgespielt haben, und die sich einer neuen Herausforderung stellen wollen. *al*

Dragon Spirit (PC-Engine)

Bei "Dragon Spirit" braucht man nicht nur eine Portion Geschick, sondern auch ein paar gute Lautsprecher, denn die Musik ist schlicht umwerfend. Wer die Musik hören will, drückt im Titelbild das Joypad nach links, rechts, unten, oben, die Taste <Select> und wieder das Joypad nach links. Jetzt erscheint ein Musik-Menü mit allen Titeln, die es im Spiel zu hören gibt. Man kann sogar, ähnlich einem CD-Spieler, die Reihenfolge der einzelnen Titel programmieren. Wer sich überraschen lassen will, welches Stück als nächstes kommt, wählt Menüpunkt "Shuffle" an. Diesen Trick fand Thomas Must aus Vienenburg heraus. *al*

Goonies II (Nintendo)

Hilfe naht von Adrian Klima aus Paderborn für all diejenigen, die bei "Goonies II" nicht weiterkommen. Gebt folgendes Paßwort ein:
L'O N258 4ZR MOOY

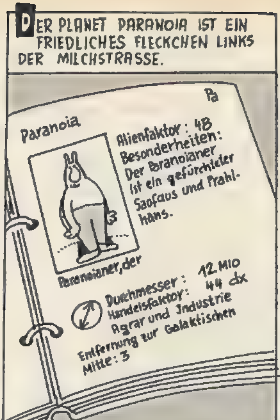
Bei Spielstart besitzt man alle Gegenstände. Die sechs Goonies muß man allerdings noch suchen. *hf*

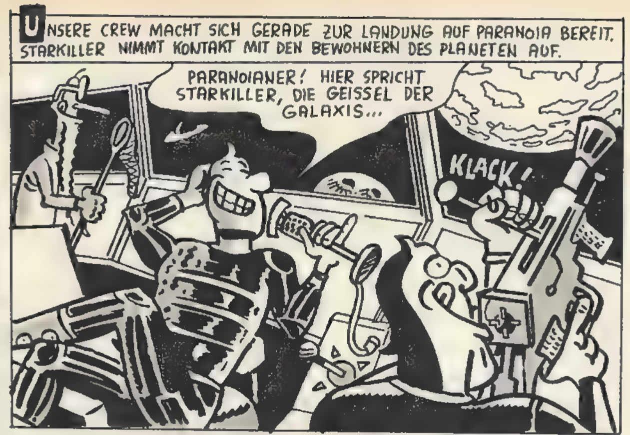


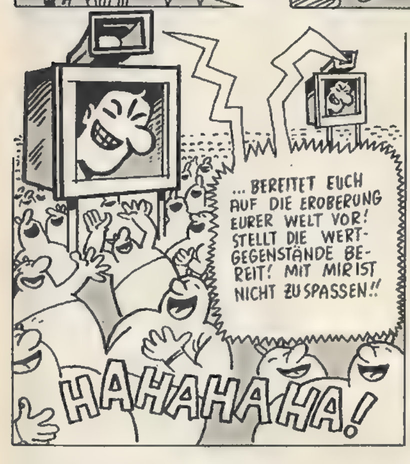
18. FOLGE
TAG DER ABRECHNUNG!

VIEL ZEIT BLEIBT STARKILLER NICHT MEHR, UM DIE SCHANDTATEN-WETTE ZU GEWINNEN. ER NIMMT KURS AUF *PARANOIA!*





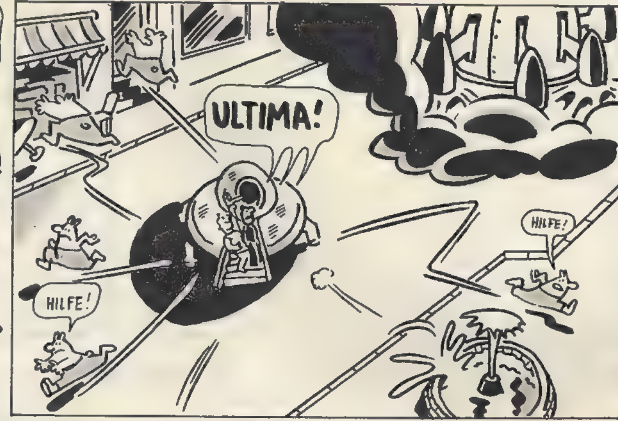






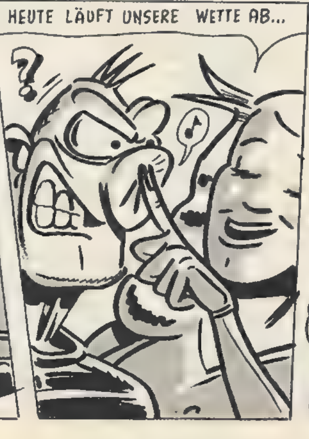


















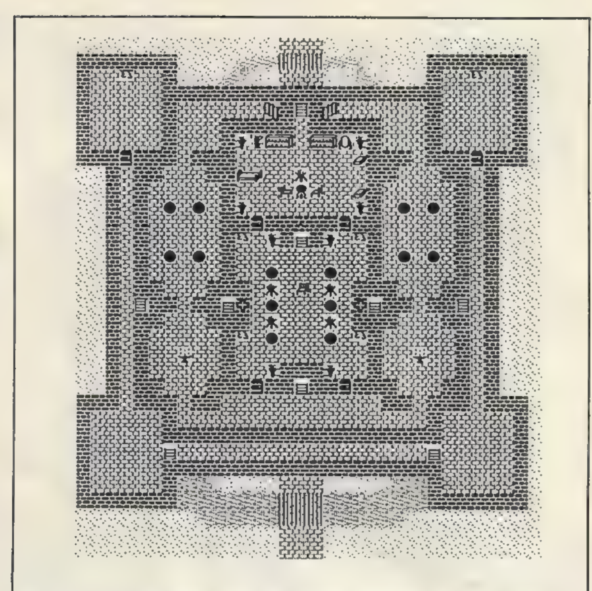

WIR HABEN EINEN 200 GRAMM SCHWEREN METEORITEN EROBERT!
AUSSERDEM SIND WIR IN DER U-BAHN SCHWARZGEFAHREN UND HABEN EINE TÜTE BONBONS ENTWENDET!
TRANTOR HABEN ZWEI BÄUME BRANDGERODET!
... NAJA, FÜR EURE VERHÄLTNISSE GANZ NETT...
...DAS IST MEINE PLANETEN-ZERSTÖRUNGSLISTE!
SCHLUCK...
UFF
DAMIT HAB ICH EINDEUTIG GEWONNEN! ABER ICH GEB EUCH NACHWUCHS-BÖSEWICHTEN EINE LETZTE CHANCE: MORGEN MITTAG FINDET IM PARANOIA-STADION EIN DUELL STATT...
MEIN STÄRKSTER KÄMPFER GEGEN EUREN BESTEN MANN. WER SIEGT, GEWINNT DIE WETTE!
...WOBEI ICH ES SEHR BEZWEIFLE, DASS IN EURER ARMSELIGEN CREW JEMAND IST, DER ES WAGT, MORGEN ANZUTRETEN! HA HA HA HA!
GRR!
DENKEN SIE AN IHREN BLUTDRUCK.
HAR! DIESER PERSON WERDEN WIR ES ZEIGEN. WIR SCHICKEN TRANTOR MIT VOLLGETANKTEM FLAMMENWERFER IN DIE ARENA!
ÄH ...HM
TRANTOR MÜSSEN LEIDER SAGEN AB. HABEN AUTOGRAMMSTUNDE MORGEN. PUBLICITY MÄCHTIG WICHTIG!
GANZ RUHIG
BONG! BONG! BONG!
SORGEN SIE SICH NICHT, STARKILLER ...
DEN TOD VERACHTEND WERDE ICH MICH MORGEN IN DIE ARENA STÜRZEN UND MIT HILFE DES SCHWARZEN LOCHS EINEN GLORREICHEN SIEG ERRINGEN!
URPLÖTZLICH BRICHT DIE NACHT ÜBER PARANOIA HEREIN
?
KLAPP!
STARKILLER WILL UNBEDINGT WISSEN, WEN ULTIMA FÜR DAS DUELL VORGESEHEN HAT. DAS TENTAKEL WIRD MIT EINER SPIONAGE-MISSION BEAUFTRAGT.
DU SCHLEICH SCHLEICH ZU ULTIMA!
TENTAKEL ZEICHENSPRACHE
ULTIMA, VON IHREM SIEG VÖLLIG ÜBERZEUGT, FEIERT SCHON.
BUMM
GEGEN DEN TEDDYBÄR SAGE ICH JA NICHTS, ABER IST DIE TASCHENLAMPE NICHT EIN WENIG AUFFÄLLIG?
SIE WISSEN DOCH, WIEVIEL ANGST DAS TENTAKEL ALLEIN IM DUNKELN HAT.
TRANTOR STÄRKEN KAMPFMORAL VON DR. BOBO MIT STÄNDCHEN!
TRANTOR GALACTIC TOUR
Mein letzter Wille
WE ARE THE CHAMPIONS
SAUG!
DAS TENTAKEL: WIE ENDET SEINE SPIONAGE-MISSION?
TRANTOR: WIEVIEL SINGLES KANN ER AUF PARANOIA VERKAUFEN?
DR. BOBO: WIRD ER DAS DUELL ÜBERLEBEN?
STARKILLER: WAS WIRD AUS SEINEM RAMPONIERTEN BÖSEWICHTIMAGE?
VON DEN SPANNENDSTEN SCHAUPLÄTZEN DIESER GALAXIS BERICHTET DIE NÄCHSTE POWER-PLAY

Fortsetzung von Seite 33

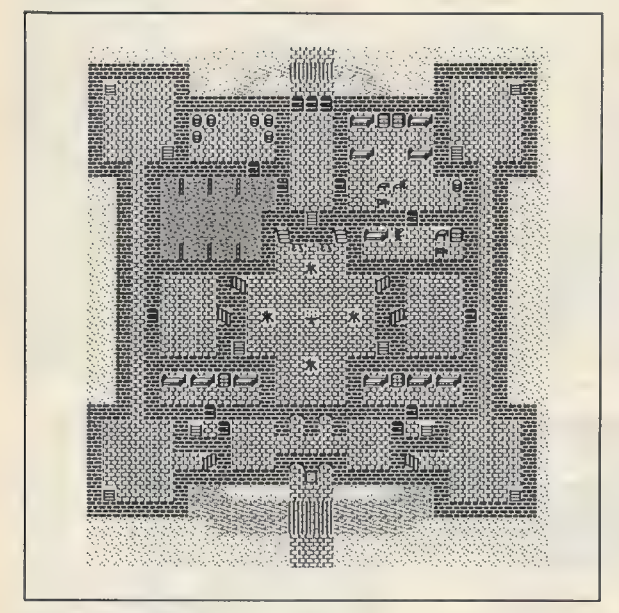
Blackthorn. In den Jahren seiner Herrschaft hat er versucht, mit seinem Schloß dem Glanz und Reichtum der Burg Britannia nachzueifern. Leider hat das nicht ganz funktioniert. Statt luxuriöser Schlafkammern gibt es tiefe Fallen, verschachtelte Gänge, alptraumhafte Folterkammern und miesgelaunte Wachen. Wer irgend etwas an diesem Ort kaufen möchte, wird enttäuscht sein. In diesem ungastlichen, fünf Etagen hohem Gemäuer gibt es keinen Laden.

In der nächsten Ausgabe zeigen wir Euch einige Dörfer des Landes Britannia. *mh*

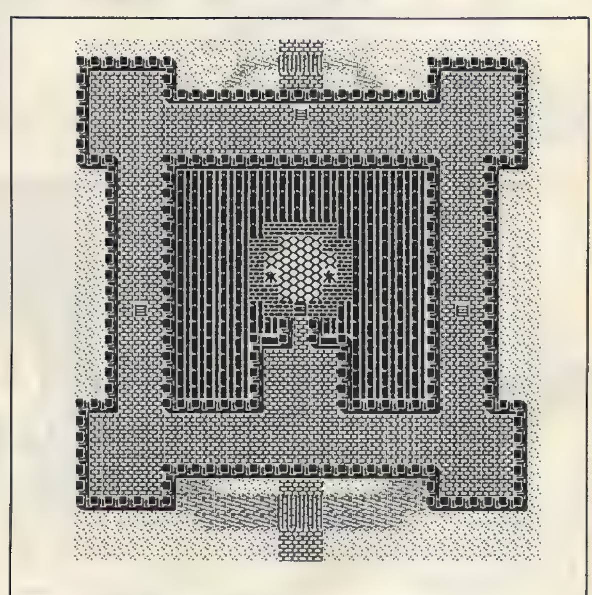




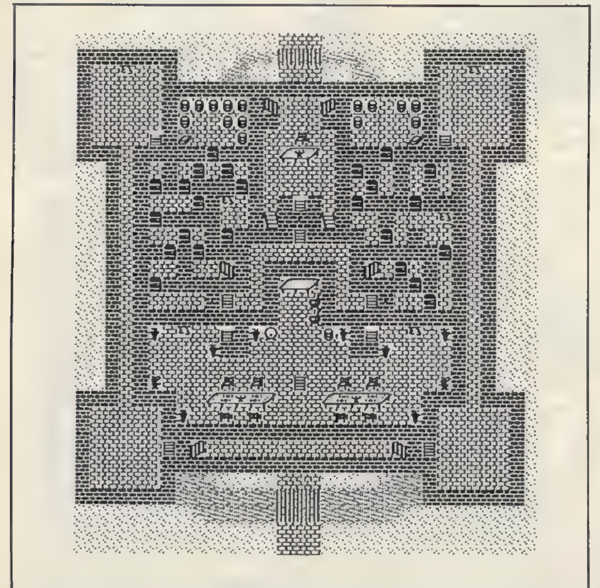
Auch der dritte Stock ist nicht gerade freundlich



Die erste finstere Etage



Hoch oben im vierten Level ist es auch nicht heller



Im düsteren zweiten Level geht's weiter



HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *up*

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Dragon Spirit
PC Engine: 532.680 von Kay Tiedemann, Cuxhaven

Thunder Cross
Automat: 4.190.300 von Jae-Uk Lee, Düsseldorf

Gauntlet
ST: 491.210 von Claudia Stabenow, Griesheim

Super Hang On
Amiga: 12.042.964 von Michael Gantner, Kreuztal

Eleminator
ST: 179.400 von Markus Schreiner, Albstadt

Pinball Wizard
Amiga: 342.120 von Rolf Brand, Berlin

Pacmania
Amiga: 1.028.990 von Jochen Halbach, Wuppertal

Bomb Jack
CPC: 999.410 von Martin Kozik, Herne

Kato & Ken
PC Engine: 421.500 von Patrik Pfau, Siegen

Silkworm — 2 Player
Amiga: Heli 814.000 von Achim Hepp;
Jeep 645.300 von Michael Quedder, Dortmund

Robocob
C 64: 23.670 von Axel Melzener, Solingen

LESERBRIEFE

Besserung

Als ich mir neulich die neueste *POWER PLAY* kaufte, blätterte ich sie gleich gierig durch. Doch was mußte ich sehen? Ihr habt fünf Spiele für den C 64 getestet, aber 19 auf dem Amiga. Als ich mir die Tränen aus den Augen gewischt hatte, dachte ich noch an die Zeiten, wo der C 64 90 Prozent des Spieleteils belegte. Ich verlange Besserung!

Wo kann man eigentlich die Platten von Trantor kaufen und wo ist das Benefizkonzert? Gibt es auch einen Trantor-Englisch-Kurs? ("Cumon feel ze noiz").

Alexander Lerch, Berlin

An allem nagt der Zahn der Zeit; auch am C 64. Er dominiert den Spielemarkt nicht mehr allein, sondern bekommt immer mehr Paroli von den 16-Bit-Computern geboten. Deshalb auch hier meine Bitte, die ich bereits an die CPCler richtete: Habt Verständnis, daß durch das Aufkommen der 16-Bit-Computer nicht mehr ganz so viele Tests für Euren Computer in *POWER PLAY* zu finden sind wie früher.

Die Trantor-Frage beantwortet Trantor selber: "Du können kaufen Trantor-CD in jedem Plattenladen in Andromeda-Galaxis. Benefizkonzert finden statt in Haar bei München. Dr. Bobo noch bauen Boxen, um 2000-Gigawatt-Sound wiederzugeben mächtig gut..." *hl*

Katastrophe

Zuerst einmal ein großes Lob für Eure Zeitschrift. Dennoch: Es gibt nichts Gutes, was nicht noch verbesserungsfähig wäre. Mir fallen da drei Sachen ein: 1. Die US-Charts. Warum sind die amerikanischen Hitlisten weggefallen? Platz dafür wäre bestimmt. 2. Das Du/Sie-Mischmasch (z.B. in Ausgabe 6/89 Seite 10: "Sie", Seite 11: "Euch") muß doch nicht sein. Im Klartext: Ich habe nichts gegen einheitliches "Geduze". 3. Die Titelbilder: Ein Drittel der mir vorliegenden 15 Ausgaben besitzen irgendwelche Monsterbildchen (oft grafisch eine Katastrophe, z.B. *POWER PLAY* 6/89). Da findet man selbst in manchen Anzeigen Besseres. Das mag jetzt etwas hart klingen, ist aber meine subjektive Meinung. Fühlt Euch also bitte nicht auf den Schlips getreten.

An das neue hl-Outfit hat man sich ja inzwischen gewöhnt, mich würde nur mal — indiskrete Frage — Euer Alter interessieren. Hier meine Schätzungen: hl: 25, al: 21, go: 23 und mh: 26 Jahre. Wie richtig/falsch liege ich?

Roland Austinat, Essen

Bei den Titelbildern werden wir verstärkt darauf achten, von den 08/15-Monstermotiven wegzukommen. Der Indiana-Jones-Titel dieser Ausgabe gefällt Dir hoffentlich besser. Der Ruf nach den amerikanischen Charts wurde erhört. Im Wechsel mit den englischen Hitparaden veröffentlichen wir jetzt wieder die US-Hitlisten. Das Alter des Redaktions-Teams hast Du gut geschätzt. Hier die genauen Jahreszahlen: hl: 24, al: 25; go: 23; mh: 27 sowie hf: 24. *hl*

Sega-Schwemme

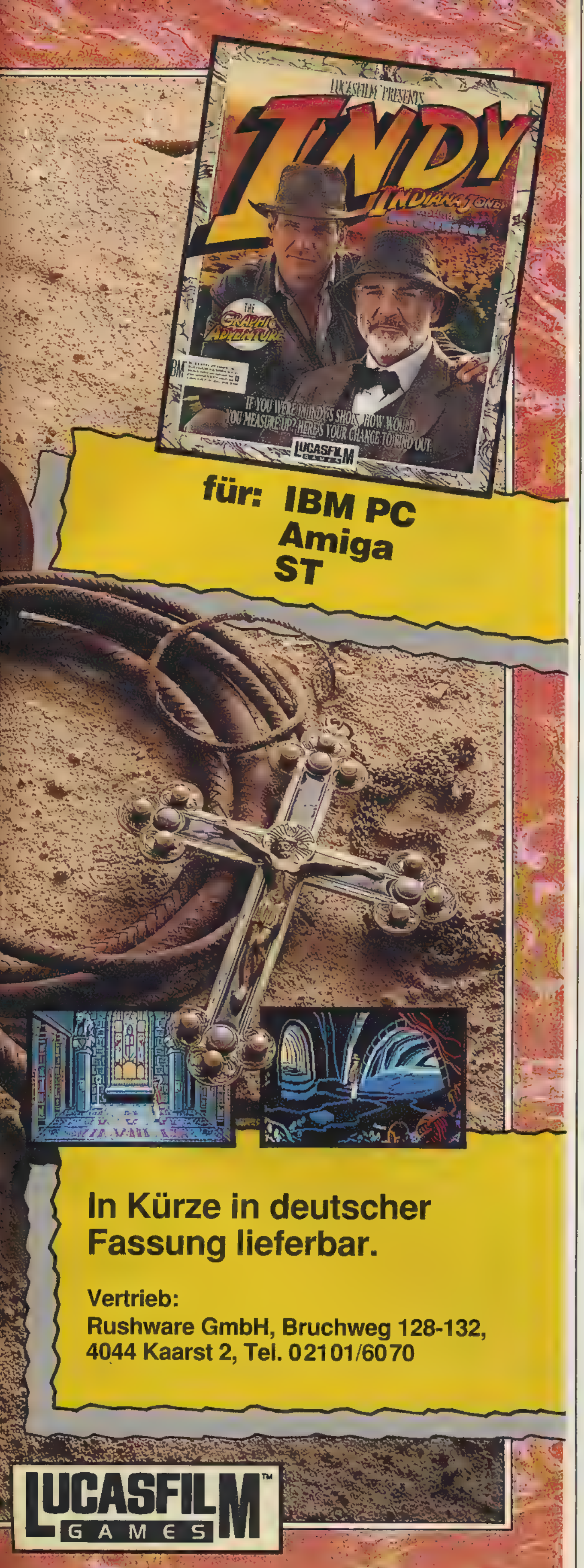
Euer Videospiele-Teil wird immer mehr zu einem Alleingang des Sega Master Systems. Wir bevorzugen mehr das Nintendo und die PC-Engine, da Sega sowieso immer das gleiche rausbringt (Alex Kidd Teil 8; Wonderboy Teil 10 usw.) Wir vermissen besonders Tests und Tips für die PC-Engine.

Ulrich Onischke, Berlin

Für das Sega Master System sind in letzter Zeit besonders viele neue Module erschienen. Das ist der einzige Grund, warum im Videospiele-Teil verhältnismäßig viele Sega-Tests waren. Wir bevorzugen oder vernachlässigen keine Konsole; uns sind alle Videospiel-Systeme gleich lieb. *hl*

Allerlei Alliterationen

POWER PLAY 7/89 ist sehr gut geworden. Besonders reizvoll an Eurem Heft ist der Stil der Tests. Vom hervorragenden Deutsch auf der Ti-



LESERBRIEFE

telseite mit lauter Alliterationen an ("Da wackelt der Weltraum") bis zu den Reimen ("Kugel rollt, Flipper rattert, im Rhythmus leis' der Bumper klappert"). Eigentlich würde alles stimmen, wenn, ja wenn da nicht die folgenden drei Punkte wären:

1. Seid Ihr Euch im klaren, daß fast ein Drittel, also jede dritte Seite aus Werbung besteht? Bedruckt nur eine Seite weniger mit Werbung und dafür mit dem, was ich in Punkt 3 ansprechen werde.

2. Die Rubrik Pixel-Pracht hat mir von jeher immer gut gefallen. Wie lange wollt Ihr sie noch weglassen?

3. Der wichtigste Kritikpunkt zuletzt: Ist es wirklich unmöglich, eine Seite insgesamt, unter Berücksichtigung des 1. Punktes, für den geliebten, guten, alten CPC zur Verfügung zu stellen? Ich danke ja recht herzlich für die vier Kurztests, aber wäre es nicht möglich gewesen, z.B. Stormlord eine halbe Seite zukommen zu lassen?

Wolfgang Röttger, Kiel

Die CPC-Version von "Stormlord" war wirklich zu übel, um sie auf einer halben Seite zu testen. Ansonsten gilt: Nichts gegen den CPC, aber Neuerscheinungen kommen meist zuerst für Amiga, ST MS-DOS oder C 64. Wir wollen den CPC nicht auf Teufel-komm'-raus abwürgen, aber in der Spiele-Szene hat er seine besten Zeiten hinter sich. Den Trend zu neuen Computern müssen wir in *POWER PLAY* berücksichtigen. *hl*

Bart & Co.

Ich finde *POWER PLAY* wirklich super und bin eigentlich (soweit ich die Spiele kenne) auch mit Euren Wertungen einverstanden. Schade finde ich, daß der Starkiller-Comic immer nur so kurz ist. Ich hätte es lieber, wenn der Comic etwas umfangreicher wäre, damit man mehr auf einmal erfährt. Die neue Schwierigkeitsgrad-Bewertung war eine gute Idee. Muß man bei der Rubrik "Hall of Fame" eigentlich irgendeinen Beweis haben (z.B. Foto...)?

Die Gesichter finde ich sehr passend, besonders das Gesicht von Michael Hengst bei der Wertung "Na ja" finde ich gut. Die Einleitung finde ich auch nicht schlecht. Etwas zum *POWER PLAY*-Prädikat: Ich finde, daß Ihr es ziemlich oft vergebt, aber es kann ja sein, daß es so viele gute Spiele gibt. Euren Schreibstil finde ich gut (nicht so verkrampft, aber auch nicht zu locker). Richtet doch noch eine Seite mehr für Leserbriefe ein. Ich finde, daß Ihr nicht immer Eure Tester wechseln solltet. Zu guterletzt noch etwas zu Heinrich: "Laß den Bart ab!".

Tim Huege, Lügde-Sabbenhausen

Bei den Zuschriften zur "Hall of Fame" vertrauen wir den Einsendern; ein Beweisfoto ist nicht nötig. Danke für den aufmunternden Bart-Kommentar. Ich tendiere immer noch zum "Weglassen". *hl*

Hitparade der Hitparaden

Ich habe mir die alten *POWER PLAY*-Hefte gründlich vorgenommen und aus der Leser-Hitparade eine kleine Statistik gebastelt. Die Spiele wurden, je nach Plazierung, mit verschiedenen Punktzahlen bewertet (1. 20 Punkte, 2. Platz 19 Punkte etc). Hier die "Top 10":

1. Pirates
2. Maniac Mansion
3. California Games
4. Wizball
5. The Great Gianna Sisters
6. Defender of the Crown
7. Superstar Ice Hockey
8. Bubble Bobble
9. The Bard's Tale II
10. Test Drive

Steffen Lindauer, Welzheim

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf dem Brief selber anzugeben.

Star Command

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
89 Mark (Diskette) ★ SSI

Grafik: 40	Sound: 23	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 74		
Spannendes Galakto-Rollenspiel um Aliens und fremde Welten		



Eine Raumstation voller Fallen und Überraschungen (ST)

Weit in der Zukunft: Die Erde ist in den Köpfen der Menschen nur noch als schwache Erinnerung vorhanden. Die Menschheit hat ihre Heimat längst verlassen und sich auf anderen Welten des Universums ausgebreitet. Drei riesige Raumstationen, die in einem Dreieck angeordnet sind, markieren den Milchstraßen-Bereich, den die Menschen besiedelt haben. Dieses Gebiet ist auch als "Triangle" bekannt. Der Rest der Galaxis wird von Piraten, intelligenten Echsenwesen, einem Insektenvolk und einer unbekannten Roboterrasse bewohnt.

Das Oberkommando der menschlichen Sternenflotte, das "Star Command", sucht junge Leute, die bereit sind, einige Aufgaben zu erfüllen. Klar, wer damit gemeint ist: In dem neuen Rollenspiel Star Command steuern Sie insgesamt acht Charaktere durchs All und über Planetenoberflächen. Ihre Besatzung wählt zwischen vier verschiedenen Berufen. Jeder der Charaktere kann zusätzlich noch mit besonderen Grundfähigkeiten ausgestattet werden. Insgesamt gibt's 15 verschiedene solcher "Skills". Vom Star Command sind Sie am Anfang mit einer bescheidenen Geldsumme ausgerüstet worden, um erstmal das Notwendigste zu kaufen. Denn was nützt Ihnen die tollste Mannschaft, die bis an die Zähne bewaffnet auf dem Raumhafen kleben bleibt, weil Sie kein Geld mehr für ein Raumschiff haben. Der Warenkatalog in Star Command ist fast schon so umfangreich wie das Hamburger Telefonbuch.

Das Oberkommando überreicht Ihnen nacheinander ein gutes Dutzend Aufträge. Bei erfolgreichem Abschluß winken Beförderungen und Geldprämien mit denen dann bessere Ausrüstung gekauft werden kann. Nach gewonnenen Kämpfen bekommt Ihr für jedes zerstörte oder geenterte Raumschiff einen saftigen Batzen Geld. Wenn Ihr mit dem Schiff in eine Auseinandersetzung geratet, kämpft Ihr mit den Bordwaffen Eures Raumers. Beim Entern, Besuchen einer Raumstation oder einer Planetenoberfläche müßt Ihr die Gegner mit den einzelnen Charakteren bekämpfen. *mh*



Grafisch ist Star Command zwar schlicht und wird dem Atari ST überhaupt nicht gerecht, aber das Feeling ist toll. Missionen, die logisch aufeinander aufbauen, eine riesige Anzahl von Gegenständen, unheimlich viele Planeten und ein ausgetüfteltes Spielsystem wiegen die grafischen Mängel auf. Star Command verfehlt aber trotzdem bei mir die Bestnote, weil es zu wenige Missionen gibt. Es wird zwar immer aus drei Missionen mit ähnlichem Ziel eine per Zufall ausgewählt, aber nach gut zehn Aufträgen ist halt Schluß. Schade, man hätte lieber auf den Zufall verzichten und dafür dreimal so viele, unterschiedliche Aufträge unterbringen sollen. Davon abgesehen macht Star Command unheimlich Spaß und Rollenspieler, die von dem ewigen Fantasy-Krempel die Nase voll haben, kommen hier auf Ihre Kosten.



Ein Hauch von Perry Rhodan, Star Wars & Co. wabert durchs Zimmer, wenn Star Command sich in galaxisbreiter Üppigkeit auf dem Bildschirm ausbreitet. Schier erschlagen wird man von den vielen detaillierten Untermenüs beim Einkaufen. Hier findet man allerlei Weltraumgerümpel, auf das man aber im ganzen Spiel verzichten kann. Vor allem bei den Waffen ist viel Überflüssiges dabei; nach ein paar gelösten Missionen können Sie sich für den Großteil Ihrer Crew bereits die dicksten Raketenwerfer leisten.

Die Missionen sorgen für einen ordentlichen Spielreiz. Da verzeiht man auch die streckenweise recht laienhafte Grafik. Gute Rollenspieler werden Star Command allerdings relativ rasch durch haben. Das Programm ist nicht ganz so komplex, wie die imposante Galaxis-Sternenkarte vermuten läßt.

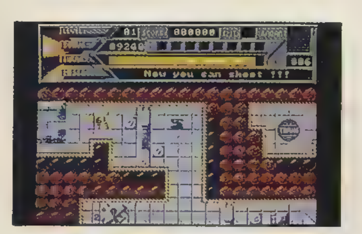


Daheim in der Raumstation lockt ein umfangreiches Hauptmenü (ST)


Mr. HELI
Im Jahr 2999 haben ein verrückter Wissenschaftler genannt "The Muddy", und seine Anhänger einen erdähnlichen Planeten, der reich an Wasservorkommen und üppiger Vegetation ist, besetzt.
Mit seiner bösartigen Intelligenz und seinen psychischen Kräften hat es Muddy fertiggebracht, das empfindliche Gleichgewicht der Natur zu zerstör
Ihre Aufgabe ist es, den Planeten zu befreien.
Es gilt, insgesamt sieben Zonen zu säubern – unter anderem die der "schwimmenden grünen Inseln, die der "sich bewegenden Felsen" und auch eine Zone von unterirdischen Uhrtürmen.
Enttarnen Sie "The Muddy", der sich irgendwo tief im Untergrund verborgen hält – und retten Sie den Planeten!
Mr. Heli ist in allen guten Software-Läden erhältlich.
FIREBIRD
Licenced from IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. All rights reserved.
FIREBIRD, ROONSTRAßE 5, 6503, MAINZ-KASTEL. TEL: 06134/22235

Nightdawn (Amiga)

Zehn labyrinthartige Plattformen müßt Ihr in "Nightdawn" mit einem kleinen Panzer durchqueren. Nightdawn ist ein typischer Vertreter der Gattung "Sammle alles auf, finde den Ausgang und schieße Feinde ab". Die einzelnen Levels, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden, haben es streckenweise ganz schön in sich. Um an den Ausgang zu kommen, müssen Sie Schlüssel finden, Energiebarrieren ausschalten, sich mit wild um sich schießenden Kanonen anlegen, Minen umrunden und natürlich den Ausgang finden. Ein paar kleine Extras helfen Ihrem Panzersprite dabei. Da gibt es eine Bordkanone, einen Minendetektor und Radar. Die Grafik ist niedlich gezeichnet; der Sound etwas mager. Leider hat Nightdawn ein paar kleine Mängel: Minen sind mit dem Detektor oft erst dann aufzuspüren, wenn man schon fast auf Ihnen steht und die automatischen Kanonen fangen schon an zu ballern, wenn sie noch gar nicht im Sichtfeld sind. Dadurch verliert man recht häufig eines von sechs Leben. Ansonsten macht Nightdawn eine ganze Weile Spaß; Tüftler werden daran ihre Freude haben. *mh*



POWER-Wertung: 65
Amiga (Atari ST, C 64)
39 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Dragon Ninja (Amiga)

Zwei harte Jungs, die sich auf die Visitenkarte den Namen "Dragon Ninja" drucken ließen, stehen jetzt auch auf 16-Bit-Computern ihren Mann. Das Hau-und-tret-ihn-Spiel sieht auf dem Amiga sehr ordentlich aus. Große Sprites, schnelle Animation — nur das mitunter etwas ruckelige Scrolling verhindert das Prädikat "Automaten-Qualität". Die Kollisionsabfrage ist allerdings etwas merkwürdig; "Augen-zu-und-drauf"-Aktionen sind häufiger angesagt als gezieltes Knuffen. Da paßt es ganz gut zusammen, daß man bei der anstürmenden Armada von Gegnern ohnehin Sinn fürs spielerische Chaos haben muß. So gut die Amiga-Umsetzung auch aussieht; spielerisch zieht sie im Vergleich zur in Ausgabe 3/89 getesteten CPC-Version den kürzeren. Trotz Zwei-Spieler-Modus ein mittelprächtiges Vergnügen. *hl*



POWER-Wertung: 47
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imagine

Hawkeye (Amiga)

Wohl dem, der einen C 64 hat: Die Amiga-Umsetzung des Action-Klassikers "Hawkeye" spielt sich wesentlich schlapper als das C 64-Original. Die Steuerung ist nicht ganz so exakt wie beim Vorbild; außerdem fehlt's beim Spieldesign-Feinschliff. Zeichnete sich die C 64-Version durch absolute Fairneß aus, gibt es beim Amiga einige Stellen, an denen zu viele Gegner gleichzeitig losgelassen werden. Bei Grafik und Sound gibt es auch keine Verbesserungen. Auf dem Amiga macht Hawkeye nur eine mittelprächtige Figur. *hl*

POWER-Wertung: 66
Amiga (Atari ST, C 64)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Thalamus

Power Play Besonders empfehlenswert

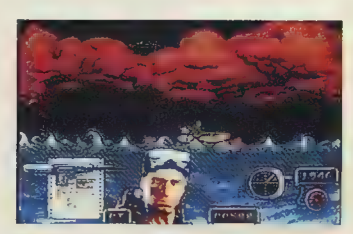
Microprose Soccer (Amiga)

In *POWER PLAY* 7/89 stellten wir Euch die ST-Version des flotten Fußball-Spiels "Microprose Soccer" vor. Die Amiga-Umsetzung ist fast identisch; Grafik und Sound wurden leicht verbessert. Der Bildschirm scrollt butterweich und etwas schneller als beim ST. Einige Digi-Sounds untermalen außerdem das Spielgeschehen. Spielerisch gibt's an dem Programm nicht viel zu meckern: Beim Hallen- und Stadion-Fußball werden Tempo, Tricks und tolle Tore satt geboten. *hl*

POWER-Wertung: 86
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
49 Mark (Kassette), 69 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Navy Moves (Amiga)

Irgendwo in einem Berg verborgen liegt ein Atom-U-Boot, das sich in der Hand eines Verrückten befindet. Ihre Aufgabe: Das U-Boot finden und unschädlich machen. "Navy Moves" ist in zwei Spiele unterteilt. Im ersten muß man sich auf dem Wasserwege in einem Schlauchboot dem U-Boot nähern. Im zweiten Teil kämpft man sich durchs labyrinthartige Innere des U-Boots und metzelt dabei allerlei Besatzungsmitglieder nieder. Der erste Abschnitt ist so schwer, daß er fast nicht spiel-



POWER-Wertung: 40
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Dinamic

bar ist; den zweiten Teil kann man nur mit einem Code-Wort beginnen, das man nach erfolgreichem Durchspielen des ersten Teils erhält. Sound und Grafik sind in Ordnung, statt Spielspaß wurde jedoch jede Menge Frust auf die Diskette gepackt. *hf*

3D Pool (ST)



Stellen Sie sich einen Billard-Spieler vor, der frei drehbar in drei Metern Höhe über einem Billardtisch schwebt — dann wissen Sie, welche Perspektiven Sie bei "3D Pool" erwarten. Man kann den Tisch aus jedem beliebigen Blickwinkel ansehen. Doch auf dem Rechenkünstler Atari ST ruckt's beim Drehen leider konstant, was eigentlich nicht passieren dürfte. Hat man sich an den richtigen Winkel herangeruckt, versucht man mit einem Mausklick, die Kugeln elegant in die Taschen zu schlenzen. Trotz mehrerer Computergegner ist das Programm wegen fehlender Spielvarianten mäßig spannend, für Sammler von Queue-Simulationen noch (er-)tragbar. *al*

POWER-Wertung: 58
Atari ST (Amiga, Archimedes, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

G.Nius (ST)

Robot-Commander "G.Nius" hat ein Problem. Sein Raumschiff havarierte und landete mit einem kräftigen Rumpeln auf dem nächstbesten Planeten.

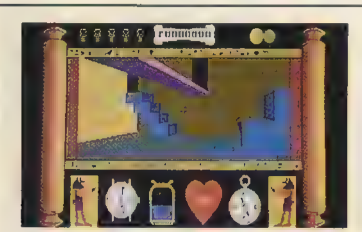
Leider haben die Wartungs-Roboter ebenfalls was abbekommen und streunen jetzt durch das Schiff. Dabei schießen sie alles über den Haufen, was sich bewegt. G.Nius muß so schnell wie möglich den Ausgang erreichen, bevor sich das Schiff vollends aufgelöst hat.

Leider haben die Programmierer die Wartungsroboter so penetrant programmiert, daß es fast keine Chance gibt, ihnen auszuweichen. Auch die Steuerung durch die Räume gestaltet sich durch die unübersichtliche Perspektive als schwierig. Das ist die Sorte Programm, die wirklich keiner braucht; Spielerisch nichts Neues; lediglich der Frust-Fraktor ist bemerkenswert hoch. *hf*

POWER-Wertung: 45
Atari ST (Amiga)
65 Mark (Diskette) ★ Surf

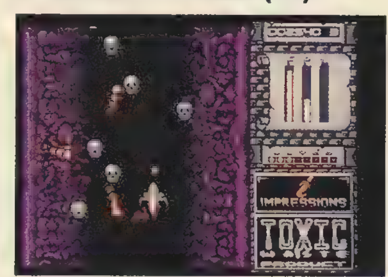
Total Eclipse (ST)

In "Total Eclipse" kurvt man durch eine 3D-Landschaft, um ihre Geheimnisse zu erforschen und diverse Rätsel zu lösen. Diesmal geht's um eine Pyramide, bei der von der Mumie bis zum Sarkophag alles unter die Lupe genommen wird. Im Gegensatz zur C 64-Version geht der Prozessor nicht in die Knie, wenn mehr als fünf Gegenstände gleichzeitig dargestellt werden. Auf dem Atari ST bringt's dank der Geschwindigkeit mehr Spaß — wer nach "Driller" und "Dark Side" einen Nachschlag braucht, kann blind zugreifen. *al*



POWER-Wertung: 75
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
49 Mark (Kassette),
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ MicroStatus

Chariots of Wrath (ST)



Ein böser Bube entführt die schöne Prinzessin und der strahlende Held startet zur Befreiungsaktion. In dem Actionspiel "Chariots of Wrath" darf der Spieler durch ein gutes Dutzend Levels den Joystick schwingen. In diesem Programm kommt es weniger auf Kopfarbeit als auf flinke Finger und schnelle Reaktionen an. Chariots of Wrath ist ein Misch-Masch aus 3D-Action, "Arkanoid" und Aliens abschießen. Technisch ist dieses Spiel sehr ansprechend gemacht, sanftes Scrolling, gute Grafiken und ein paar hervoragende Digisounds machen wirklich was her. Leider bieten die zusammengewürfelten Spielprinzipien wenig mehr als die übliche Action-Hausmannskost. Störend ist auch der Schwierigkeitsgrad. Bis zum sechsten Level ist das Programm geradezu kindisch einfach, dann wird aber die Schwierigkeit dermaßen angehoben, daß selbst ausgebuffte Action-Profis ins Schwitzen kommen. *mh*

POWER-Wertung: 58
Atari ST (Amiga)
85 Mark (Diskette) ★ Impressions

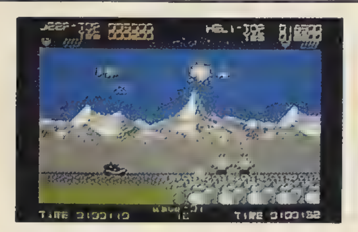
Nitro Boost (ST)

Mit Volldampf in den Müllschlucker: "Nitro Boost" ist ein Hindernisrennspiel der allerübelsten Sorte. Aus der Vogelperspektive versucht der Spieler sein klumpiges Autosprite über Stock, Stein und Brücken zu steuern. Leider bleibt es bei dem Versuch. Die Steuerung ist derart vermurkst, daß man eher das Gefühl hat, einen Elektromixer in den Händen zu halten als einen Joystick. Geballert werden darf übrigens auch. Mit der Bordkanone geht es Aliens an den Kragen. Grafisch und soundmäßig kurvt "Nitro Boost" am unteren Ende der Wertungsskala. *mh*

POWER-Wertung: 23
Atari ST (Amiga)
65 Mark (Diskette) ★ Code Masters

Silkworm (C 64)

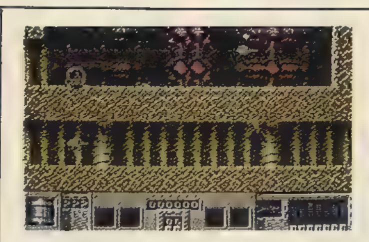
Ausgesprochen gut überstand der rasante Baller-Spielautomat "Silkworm" die Umsetzung auf den C 64. Alle Levels, Gegner und Extras des Originals sind vertreten; auch der Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Das packende Actionspiel macht Spaß, obwohl der hohe Schwierigkeitsgrad der Commodore-Version eher geübte Action-Veteranen anspricht. Fieserweise gibt's hier im Gegensatz zu den Amiga/ST-Versionen kein "Continue". *hl*



POWER-Wertung: 74
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Jaws (C 64)

Die Haie sind los. Ihnen als Taucher obliegt die Aufgabe, die weißen Killer in ihren unterirdischen Höhlen aufzuspüren und zu vernichten. Die Mission gestaltet sich schwierig, da unter Wasser alle möglichen Sorten gefährlichen Getiers herumschwimmen. Sie können sich mit Ihrer Harpune verteidigen. Das Spiel zum Film "Der weiße Hai" hat mit der Handlung des Leinwand-Klassikers wenig Ähnlichkeit. Die Steuerung der Glocke ist ziemlich schwierig; so kommt kein flotter Spielfluß zustande. Der Spielwitz dieses Action-Adventures wurde leider vom Hai verschluckt. *hf*



POWER-Wertung: 42
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ 7 Screen

Speedball (C 64)

Skepsis war angebracht, als Image Works die C 64-Version des 16-Bit-Spiels "Speedball" ankündigte. Doch die Umsetzung ist gelungen: Eine angenehme Überraschung, bei der der Spielspaß erhalten blieb. Beim Kampf um Punkte und Tore geht es spielerisch wie bei den 16-Bit-Computern zu: Mit Remplern, Schüssen und Extras kämpfen Teams aus allen Teilen der Galaxis um die Speedball-Meisterschaft. Deutliche Abstriche müssen lediglich bei der Grafik gemacht werden, doch bei Spielwitz und Tempo müssen C 64-Besitzer keine Kompromisse machen. *hl*

POWER-Wertung: 78
C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Image Works

Nightdawn (C 64)

Was auf dem großen Bruder Amiga (Test in dieser Ausgabe) trotz kleiner technischer Mängel Spaß gemacht hat, reizt bei der C 64-Version zum Bewerfen des Monitors mit einem Ziegelstein. Ein extrem kleines Spielfeld, erheblich höherer Schwierigkeitsgrad und eine schwammige Steuerung vergällen den Spielspaß. *mh*

POWER-Wertung: 24
C 64 (Amiga, Atari ST)
39 Mark (Kassette) 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Red Storm Rising (MS-DOS)

Hinter der dürren Grafik verbirgt sich ein wasserdichter U-Boot-Strategie-Simulations-Mix, der schnell süchtig macht. Wer das fette Handbuch durchgeackert und das erste Mal schweißnasse Hände beim Torpedo-Auskurven bekommen hat, ist dem U-Boot-Drama meist verfallen. Im Unterschied zur C 64-Version (Test in *POWER PLAY* 12/88) wurde "Red Storm Rising" für PCs spielerisch aufgepeppt. Neue Computergegner wurden programmiert, die Szenarien auf den aktuellen Stand gebracht, außerdem wurde eine Zeit-Kompression eingebaut.

Das tröstet über die zweckmäßige Grafik hinweg. Wen's nicht stört, daß die Amerikaner hier prinzipiell gut und die Russen ganz furchtbar gemein sind, bekommt eine U-Boot-Simulation erster Klasse geboten — spannend wie ein guter Film. *al*

POWER-Wertung: 85
MS-DOS (C 64)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Microprose

California Pro Golf (MS-DOS)

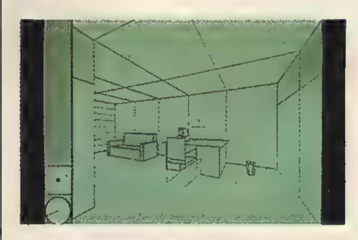
Neues aus Mastertronics Billigspiel-Küche: "California Pro Golf" ist eine Golf-Simulation, die dem betagten Klassiker "Leader Board" nahezu pixelgenau nachempfunden ist. Der Bildaufbau der 3D-Parcours ist auch auf XTs befriedigend schnell. CGA- und EGA-Grafikkarten werden unterstützt. Gegenüber neueren Vollpreis-Golfspielen für PCs kann California Pro Gold nicht ganz bestehen, aber im Preis-Leistungs-Verhältnis schneidet das Programm gut ab. Für etwa 30 Mark bekommt man eine ansprechende Sport-Simulation geboten, die für ein paar Runden munteres Putten gut ist. *hl*



POWER-Wertung: 68
MS-DOS
zirka 30 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

Colony (MS-DOS)

Ein riesiges 3D-Adventure mit satter Grafik, einer vielversprechenden Geschichte, hart zu knackenden Rätseln, eingestreuten Action-Sequenzen, komplex und knifflig — da erwartet man sich Schmackhaftes für lange Abende. Doch leider haben die Programmierer "Colony" frontal in den Sand gesetzt. Erstens läuft es nur auf PCs mit 640 KByte RAM, zweitens läßt die Geschwindigkeit stark zu wünschen übrig. Wer einen superschnellen Turbo-AT hat, wird vielleicht zufrieden sein. Doch der durchschnittliche MS-



POWER-Wertung: 45
MS-DOS (Atari ST, Amiga, Mac)
79 bis 99 Mark (Diskette) ★ Mindscape

DOS-Besitzer wird vor Wut in die Maus beißen, wenn er sie nicht schon vorher wegen der mysteriösen Steuerung breitgeklopft hat. Vielleicht werden ja die anderen Versionen spielbarer. *al*

International Karate (MS-DOS)

Die PC-Umsetzung des Sportspiel-Klassikers "International Karate", bietet keinen Anlaß zu Jubelgeschrei. Die CGA-Grafik ist trist und langweilig. Ans Ausnutzen anderer Grafikkarten wie EGA oder Hercules wurde nicht gedacht. Schon auf einem 8-MHz-PC sind die Kämpfer selbst beim Tempo "Slow" so schnell, daß statt Taktik und Überlegung nur hastiges Tastendrücken und Panik angesagt sind. Die Steuerung ist das dritte Manko von International Karate: Spieler eins spielt auf der Buchstabentastatur, während sich Nummer zwei mit der numerischen Tastatur steuert. Andersrum wäre es sinnvoller gewesen. International Karate auf dem PC ist ein ziemlicher Reinfall — vor allem zu diesem überzogenen Preis. *go*



POWER-Wertung: 36
MS-DOS
85 Mark (Diskette) ★ System 3



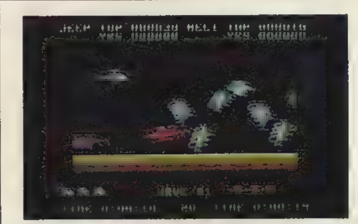
The Sentinel (MS-DOS)

Als "The Sentinel" für den C 64 erschien, avancierte es binnen kürzester Zeit zum Kultspiel. Mit einem genialen Spielprinzip und schneller Grafik wurde es bald zum Stern jeder Software-Sammlung. Jetzt darf man auch auf dem PC den Sentinel vom Podestchen holen. Die PC-Version ist fix, farbig (sowohl unter CGA als auch unter EGA), intelligent und flüssig spielbar. Lediglich die Sounds verdienen ein schallendes "Oberpfui"; dem Spiel selbst kann das jedoch nichts anhaben. Prädikat: Muß man haben. *al*

POWER-Wertung: 90
MS-DOS (Atari ST, Amiga, C 64)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Silkworm (CPC)

Keine dankbare Aufgabe für einen Programmierer, ein Spiel mit schnellem Scrolling und vielen Sprites auf den CPC umzusetzen. Bei "Silkworm" scheint dieses Kunststsück nur auf den ersten Blick gelungen zu sein: Farbenfroh rattert Ihr Helikopter in den ersten Level rein. Gespannt rückt man den Joystick zurecht, erwartet mit dem Zeigefinger über dem Feuerknopf kreisend die ersten Gegner. Die kommen auch prompt angekrochen und nehmen jegliche Action aus dem Spiel. Das Programm wird gruselig langsam und nahezu unspielbar, sobald mehr als drei, vier Sprites gleichzeitig zu sehen sind. Silkworm auf dem CPC wird nur Action-Spieler mit starken Nerven bei der Stange halten. *hl*



POWER-Wertung: 29
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Virgin

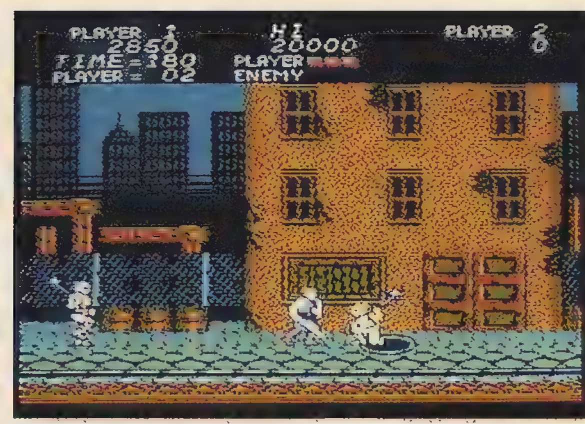
Trojan

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Capcom

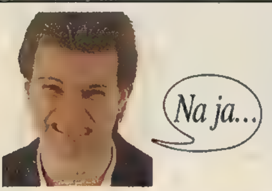
Grafik: 61	Sound: 56	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 63		
Wenn rostfrei blitzt die Klinge, ist Trojan guter Dinge		

Die Geschichte ist altbekannt: Ein muskulöser Jüngling, in diesem Fall "Trojan", zieht aus, um dem bösen Herrscher eines unterdrückten Landes das Fürchten zu lehren. Dieser erdreistete sich, wahllos Gefangene unter seinen Bürgern zu nehmen, sie ins Gefängnis zu werfen und sie versauern zu lassen. Trojan ist der einzige, der den Horden des Königs Widerstand leisten könnte.

Mit einem Schwert und einem Schild bewaffnet, zieht Trojan durch die von rechts nach links vorbeiziehende Landschaft. Dabei trifft er die Handlanger des Königs. Mit einem entschlossenem Feuerknopfdruck, der einen gezielten Schwertstreich zur Folge hat, beseitigt er die Störenfriede. Einige Widersacher werfen mit Messern nach ihm oder beschießen ihn mit Pfeilen. In diesem Fall kann Trojan mit dem anderen Knopf das Schild hochreißen. Springen und Ducken gehören ebenfalls zu seinem Kampfrepertoire. So lassen sich aus Gullideckeln auftauchende Gestalten und mit Dynamitstangen umsichwerfende Hexen bekämpfen. Unter den Gullideckeln warten besonders robuste Gegner auf Trojan. Von ihnen erhält der wackere Kämpfer einen zusätzlichen Gegenstand, wie zum Beispiel Sprungstiefel oder Geschwindigkeits-Extras. Diese wirken jedoch nur kurze Zeit. Am Schluß von jedem der sieben Levels wartet ein Ober-Bösewicht auf Trojan. Erst wenn diese erledigt am Boden liegen, geht es in der nächst höheren Stufe weiter. *hf*



Mit frisch geputztem Schwert zieht Trojan in den Kampf


Na ja...

Was sagt man dazu: durchschnittliche Grafik, rucklige Animation, nervige Musik und obendrein auch noch ein nicht allzu helles Spielprinzip. Nichts gegen eine gepflegte Prügelei, wenn es fair zugeht. Sprich, wenn man mit seiner Spielfigur gut auf die Angreifer reagieren kann. Bei Trojan ist das nicht der Fall. Sei es, daß die Gegner in zu großer Überzahl anmarschieren, sie zu flink sind oder zu viele Geschosse anfliegen; fast immer hat die eigene Spielfigur im Kampf schlechte Karten. Wie man außerdem auf dem Nintendo eine derart peinliche Animation hinbekommt, ist mir angesichts von Spielen wie "Castlevania" ein Rätsel. Laßt lieber die Finger weg von Trojan.

Alpha Mission

Nintendo Entertainment System
zirka 90 Mark (Modul) ★ SNK

Grafik: 38	Sound: 26	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 41		
Action-Dutzendware mit spärlicher Grafik und Steinzeit-Sound		

Ein kleines Raumschiff mit dem drolligen Namen "Syd" ist der Held des neuesten Ballerspiels fürs Nintendo-System. "Alpha Mission" ist ein schon etwas älterer Titel von SNK, der aber erst Ende 1989 in Deutschland veröffentlicht wird. Das Spielprinzip ist gnadenlos altmodisch: Sie steuern Syd durch Weltraum-Levels, die von oben nach unten scrollen werden. Angreifende Raumschiffe und Bodengeschütze trachten Syd nach dem Leben. Mit den beiden Feuerknöpfen lösen Sie Lasersalven und Bodenraketen aus, um die Schurken zu pulverisieren.

Extrawaffen gibt's in diesem Spiel am laufenden Band. Sammeln Sie einfach Buchstabensymbole auf, um zum Beispiel zu mehr Geschwindigkeit und einem besseren Laser zu kommen. Aber immer schön aufpassen, was man sich schnappt, denn einige Buchstaben haben negative Auswirkungen. Besonders begehrenswert sind "E"s. Durch Druck auf die <Select>-Taste kommt man in ein Auswahlmenü, in dem man seinen niedlichen Syd in einen anderen, kraftvolleren Raumschifftyp verwandeln kann. Je mehr "E"s Ihr gehortet habt, desto größer ist die Auswahl an neuen Raumschiffen.

Ausgesprochen robuste Supergegner warten am Ende jedes Levels auf Syd. Mit einem anderen Raumschifftyp lehrt man diesen Gesellen aber schnell das Fürchten. *hl*


Geht so

Eine Werbung für die technischen Fähigkeiten des Nintendo-Systems ist Alpha Mission nicht gerade. Die Grafik ist lieblos gezeichnet und langweilig; den Sound würde auch ein VC-20 mit etwas Mühe zusammenbekommen. Über das Spielprinzip könnte man schleunigst den Mantel des Vergessens legen, wenn da nicht die schicke Idee mit dem Raumschiff-Verwandeln wäre. Sie sorgt für eine taktische Note. Die Negativ-Extras sind schön fies: Wer blind alles aufsammelt, was ihm in den Weg kommt, hat's nicht leicht. Alpha Mission spiele ich immer wieder mal ganz gern für zehn Minuten, doch dann wird's schon langweilig. Abgrundtief schlecht ist das Modul nicht, aber für soviel Geld bietet es zu wenig Unterhaltung. Definitiv ein Spiel, auf das Nintendo-Besitzer nicht sparen brauchen.



Neu fürs Nintendo:
ein alter (Weltraum-)Hut — Gähn!

Tiger Heli

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Taito

Grafik: 83	Sound: 70	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 82		
Hubschrauber-Hatz in schönster Spielhallen-Qualität		

Taito hat zugeschlagen: Direkt aus der Spielhalle kämpft sich der waffenstrotzende "Tiger Heli" durch die Lüfte und landet geradewegs im Modulschacht der PC-Engine. Das Programm präsentiert sich als vertikal scrollendes Ballerspiel mit neun langen Levels. Hauptdarsteller ist ein Turbo-Hubschrauber, der im Verlauf des Spiels zum waffenberstenden Kampfkoloß aufgerüstet werden kann. Auf dem Boden lauern verschieden schußkräftige Panzer. Bodenkanonen machen dem Hubschrauber außerdem das Leben zur Hölle. Zudem kommen scharenweise feindliche Hubschrauber angeflogen. Da heißt es flink handeln, auf daß man nicht von einem der Feinde gerammt oder von einem Schuß getroffen wird. Sozusagen als Trumpfkarte könnt Ihr mit dem zweiten Feuerknopf eine Superbombe abwerfen. Sie löst eine Explosion von der Größe des halben Bildschirms aus, in deren Feld alles vernichtet wird. Gegnerische Schüsse haben hier keine Chance, so daß man in der Explosionswolke beliebig manövrieren kann. Gelegentlich tauchen in der Luft größere Gegner auf, die die Extras für Euren Hubschrauber enthalten. Die Extra-Symbole schwirren kreuz und quer über den Bildschirm und sind gar nicht leicht einzusammeln. Zum einen gibt es das blaue "S", das die Feuerkraft des Hubschraubers um je eine Stufe verstärkt. Beim Schnappen eines "B" erhält man eine Mega-Bombe dazu. Das dritte Extra, eine flache Scheibe, rüstet das Hubschrauber-Geschütz um. Je nach Farbe der Scheibe gibt's verschiedene Waffentypen: Rot ist der normale Schuß, Grün sorgt für einen schlagkräftigeren Laser, Blau bildet einen keilförmig breiten Schuß und mit Gelb erhält man ein Geschütz, das auch zur Seite und nach hinten feuert. Am Schluß jedes Levels wartet ein besonders fieser Gegner. Mit "Continue" könnt Ihr drei Mal nach dem Verlust aller Leben im aktuellen Level weiterspielen (...das kann man hier sehr gut gebrauchen). *hf*



Der Tiger Heli kämpft sich durch die gegnerische Front



Die Superbombe macht ihrem Namen alle Ehre: Diese Explosion räumt gründlich auf

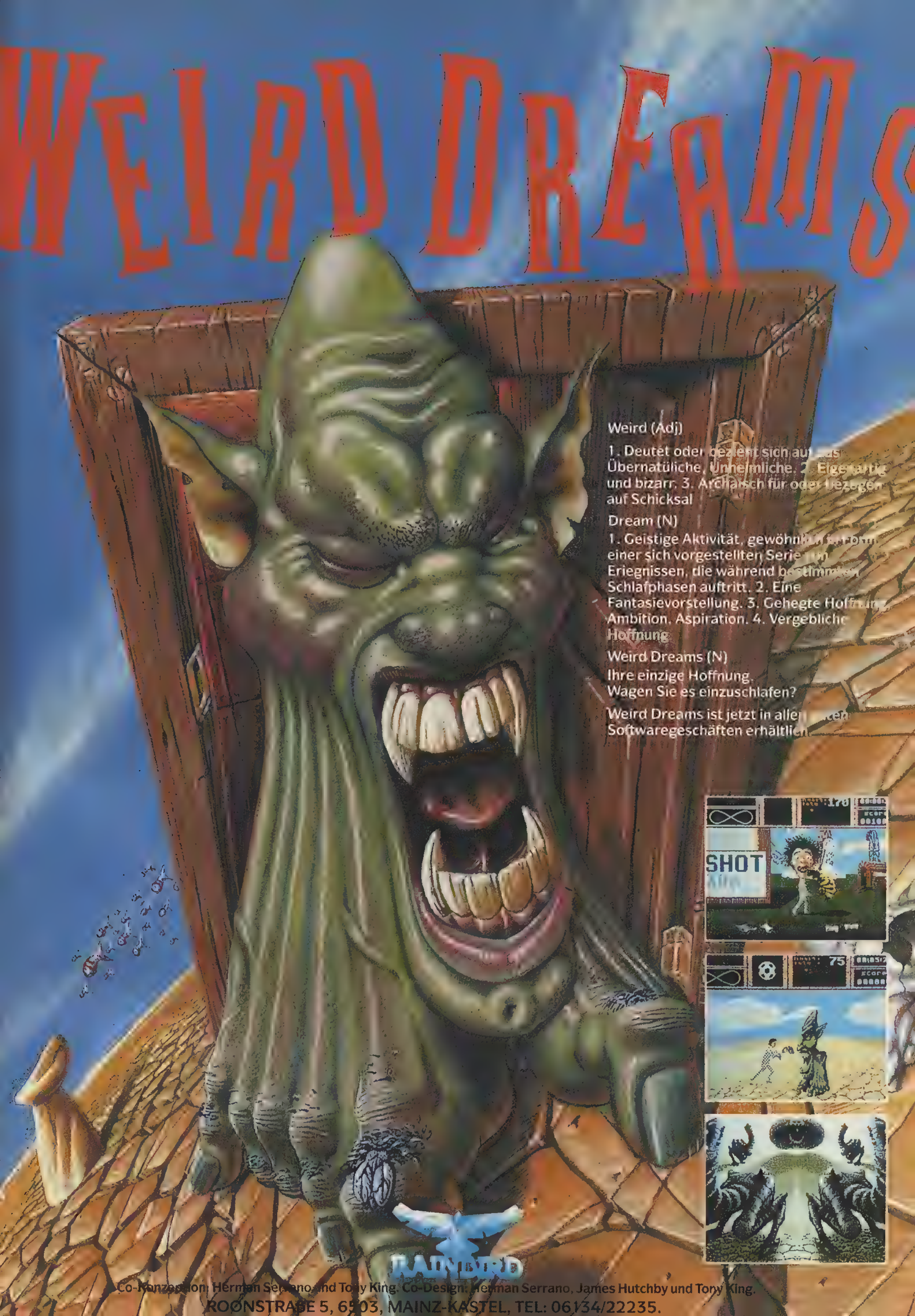


Schweißnasse Finger, gestiegener Adrenalinspiegel, schlaflose Nächte — und alles nur wegen Tiger Heli. Das Modul bietet interessante Musik, viele Sprites und tonnenweise Action. Einiges gefällt mit jedoch nicht so gut, weshalb es bei mir auch nicht zu einer Spitzen-Wertung reicht. Zum einen ist das Spiel nicht ganz fair. Ein naher Panzer schießt oder ein Hubschrauber verdeckt einen Schuß, den man erst sieht, wenn der Gegner erledigt ist: unmöglich, da noch zu reagieren. Außerdem hab ich's nicht gerne, wenn ich mühsam hinter den Extra-Symbolen herhetzen muß. Schnell ist bei der Jagd über den Bildschirm ein weiteres Leben weg. Trotzdem gehört Tiger Heli in jede gutbestückte Ballerspiel-Sammlung.



Mein Gott, wie machen das die Japaner nur? Ein dicker Spielautomat, neun Levels lang, voller Action, Grafik und Super-Musik wurde auf ein nicht mal scheckkartengroßes Cartridge gepackt. Nach "Dragon Spirit" dürfen sich PC-Engine-Besitzer hier an einem weiteren Actionspiel der Sonderklasse austoben. Egal, wieviel auf dem Bildschirm los ist; ob Dutzende von Sprites ballern und herumzischen: Hier flackert oder ruckt nichts; das Scrolling ist tadellos — echte Spielhallen-Qualität.

Durch die vielen Extras und das raffinierte Umschalten auf andere Geschützarten kann Tiger Heli auch spielerisch überzeugen. Gerade die Hatz nach den Extras, die Henrik stört, finde ich besonders reizvoll. Mein Kritikpunkt: Verliert man in höheren Levels ein Leben und damit alle Extras, hat man praktisch keine Überlebenschance mehr. Doch unterm Strich kann ich Euch diese herrlich wilde Ballerei nur wärmstens empfehlen.


WEIRD DREAMS
Weird (Adj)
1. Deutet oder bezieht sich auf
Übernatüliche, Unheimliche. 2. Eigenartig
und bizarr. 3. Archaisch für oder
auf Schicksal
Dream (N)
1. Geistige Aktivität, gewöhnlich
einer sich vorgestellten Serie
Eriegnissen, die während
Schlafphasen auftritt. 2. Eine
Fantasievorstellung. 3. Gehegte Hoffnung,
Ambition. Aspiration. 4. Vergebliche
Hoffnung
Weird Dreams (N)
Ihre einzige Hoffnung.
Wagen Sie es einzuschlafen?
Weird Dreams ist jetzt in allen
Softwaregeschäften erhältlich
SHOT
RAINBIRD
Co-Konzeption: Herman Serrano und Tony King. Co-Design: Herman Serrano, James Hutchby und Tony King.
ROONSTRASSE 5, 6503, MAINZ-KASTEL, TEL: 06134/22235.

Tale of a Monsterpath

PC-Engine
99 Mark (Modul) ★ Namco

Grafik: 62	Sound: 66	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 64		
Neulich auf dem Monsterpfad ich heftig einst ein Monster trat		

Ein kleiner Junge mit telekinetischen Fähigkeiten zieht los, den sagenumwobenen Monsterpfad zu erkunden. Am Schluß des Weges soll etwas ganz Besonderes warten. Niemand kam bisher von der Erkundung zurück, um eine genaue Beschreibung liefern zu können. Bei der Wanderung auf dem Pfad scrollt der Bildschirm horizontal. Natürlich tauchen Horden von Gegnern auf. Lebensenergie verliert unser kleiner Held immer dann, wenn er ein Monster berührt oder von einem beschossen wird. Seine einzige Waffe ist die Telekinese. Mit ihr kann er auf Angreifer Energie schießen. Drückt man das Joypad eine Zeitlang nach unten, konzentriert sich der Kleine und schießt besonders stark.

Besiegte Monster hinterlassen Geldbörsen oder Säcke mit mehr oder minder wertvollem Inhalt. Am Wegesrand auftauchende Läden verkaufen Extras gegen bare Münze. Zur Auswahl stehen Essens-Rationen, die dem Kleinen neue Energie spenden und stärkere Schüsse. Am Schluß eines Wegabschnittes wartet ein Ober-Gegner. Gegen ihn kämpft man in Gestalt eines kleinen fliegenden Geistes. Anschließend geht's im nächsten Level weiter. *hf*



Ein Pfad voller Monster wartet auf den Telekinese-Bubi



Ganz nett, was Namco da programmiert hat. Mir scheint, man wollte mit "Tale of a Monsterpath" eine Konkurrenz zu "Son Son II" schaffen. Das Spiel ist aber eben nur "ganz nett" geworden. Alle nötigen Spielelemte zu einem Superspiel sind vorhanden, der letzte Schliff wie bei Son Son fehlt jedoch. Zwischendurch gibt's zwar nette Einlagen wie zum Beispiel eine Prinzessin, die einen Striptease unter Scheinwerfern vorführt. Trotzdem: In einigen Streckenabschnitten sind die Monster etwas zu fies geraten, so daß man kaum eine Chance hat. Dies Modul sollte man sich nur kaufen, wenn man "Son Son II" und "Wonderboy in Monsterland" schon durchgespielt hat.

Alex Kidd in High Tech World

Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 58	Sound: 63	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
Serienheld Alex watschelt durch ein schlichtes Action-Adventure		



Naja, ich hatte mir vom dritten Abenteuer des Alex Kidd mehr erwartet. Im Prinzip handelt es sich um ein Adventure, bei dem die Spielfigur mit dem Joypad und nicht durch Texteingabe bewegt wird. Die Suche im Schloß ist zwar ganz nett, auch die Gags am Rande sind nicht schlecht. Alex hört zum Beispiel bei einem Freund die neueste "Fantasy Zone"-LP, oder wird nach dem Namen des 15. Levels von "Space Harierer" gefragt. Man hat schon einiges zu tun, ehe man das Spiel gelöst hat. Doch ein Spielerlebnis wie beim ersten Modul kommt nicht auf. Vom Schwierigkeitsgrad ist das Spiel auch eher etwas für jüngere Computer-Besitzer. Oder eben für ganz eingefleischte Alex-Kidd-Fans, die dürften aber dieses Modul recht schnell durchspielen.

Dieses dritte Abenteuer des Kleinen mit den großen Ohren beginnt im Schloß seines Vaters, in dem Alex ein geruhsames Leben führt. Und was macht der zukünftige Thronfolger so? Er geht in die Spielhalle. Einziges Problem: Keiner weiß, wo die Spielhalle eigentlich ist. Alex hat sich den Plan der Stadt mit der Spielhalle zwar auf einem Notizblock aufgezeichnet. Das Eigentum des Prinzen scheint im Schloß jedoch wenig respektiert zu werden, so daß jeder Bewohner die acht Blätter für eigene Zwecke verwendet hat. Die Gänge des Schlosses werden im horizontalen Scrolling dargestellt. Leitern führen zu den darüber und darunterliegenden Stockwerken. Außerdem gibt es überall Türen, hinter denen die Räume der Schloßbewohner liegen, in denen die Zettel zu finden sind. Hat Alex alle Teile schließlich beisammen, muß er den Wald zwischen Städtchen und Schloß durchqueren. Hier warten Samurai-Krieger auf ihn, von denen Alex nicht getroffen werden darf. Im Städtchen schließlich braucht Alex einen Travel-Paß, um in die Spielhalle zu gelangen. Um 17 Uhr macht diese jedoch dicht, so daß Alex ständig einen Blick auf die Uhr werfen muß. Das Spiel ist nämlich zu Ende, sobald die Spielhalle geschlossen ist. *hf*

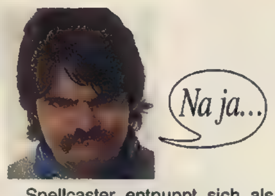
Wo geht's nur zur Spielhalle. Alex Kidd im Schloß seines Vaters

Spellcaster

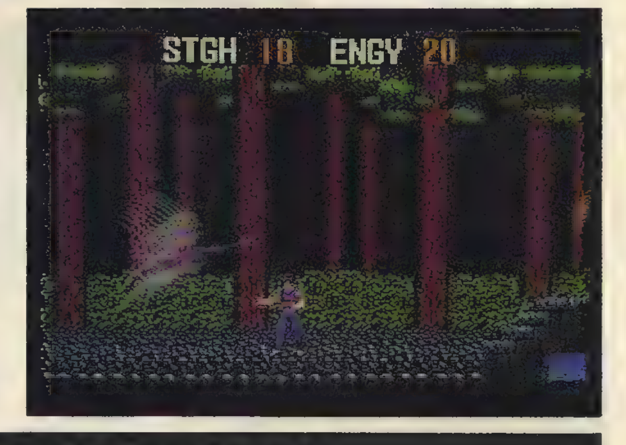
Sega Master System
129 Mark (Vier Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 52	Sound: 39	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 26		
Schlaffer Zauberlehrling schleppt sich durch schwaches Spiel		

Japan im finstersten Mittelalter. Wilde Horden überschwemmen das Land. Sie übernehmen die Rolle des Tempelschülers Kane, um den Feind aus dem Land zu vertreiben. Damit Sie beim Action-Adventure "Spellcaster" eine Chance bei Ihrer ehrenvollen Mission haben, können Sie sich mit magischen Waffen zur Wehr setzen. Das Repertoire reicht vom simplen Feuerball bis zum extradicken Blitz. Neben den Waffen dürfen auch praktische Zaubersprüche eingesetzt werden. Leider kostet Magie Energie. Einige Feinde hinterlassen aber nach dem Abschießen Kapseln, mit denen Energie und Lebenskraft wieder aufgefüllt werden können. Immer, wenn man einen Tempel verläßt, scrollt das Bild von rechts nach links. Hier greifen dann vielfältige Gegner an, müssen Bodenlöcher, Baumstämme und andere Hindernisse überwunden werden. In der Abenteuer-Sequenz wird ein englisches Menü eingeblendet, mit dem der Spieler Gegenstände untersuchen und sich mit anderen Spielfiguren unterhalten kann. *mh*



Spellcaster entpuppt sich als unterdurchschnittliches Action-Adventure. Die Grafik und der Sound sind zwar ganz ordentlich, dafür hapert es bei der Spielbarkeit ganz schön. Ich hasse Situationen, in denen der Spielablauf mehr von Glück als vom Geschick abhängt. Zudem sehen sich die einzelnen Levels so ähnlich, daß schnell Langeweile aufkommt. Laßt Spellcaster im Regal verschimmeln, es ist nicht schade drum. 129 Mark für so ein Mager-Modul — ganz schön dreist.



Lasch und lieblos ballert sich Kane durch Feindesland ▶

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller

Titel: Lucasfilm Games

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Gradius lösen

leichtgemacht

Auf Gradius ist die Hölle los. Die Bakteroiden des Xaerous-Imperiums haben den Planeten Gradius eingenommen. Nur Sie können mit Ihrem bis an die Zähne bewaffneten Hyper-Space-Fighter den Planeten noch retten. Einige taktische Hinweise helfen Ihnen, in den sieben Levels zu überleben.

Bevor Sie starten, sollten Sie sich einer Tatsache bewußt sein: Dieses Unternehmen erfordert Ihre gesamten Fähigkeiten. Hilfe können Sie nicht erwarten. Sie gehen auf einen Himmelfahrts-Trip ohne Rückfahrkarte. Entweder Sie vernichten das Mutterhirn des Xaerous-Imperiums, oder Ihre Atome schweben verstreut für alle Zeiten durchs unendliche Weltall. Einige Tips sollten Sie jedoch beherzigen, die unter Lebensgefahr von einer fünfköpfigen Power-Crew herausgefunden wurden. Die Tips funktionieren beim Automaten, der C 64-Version namens "Nemesis" und der Nintendo-Version "Gradius".

Allgemeines (Nintendo):

— Einmal in jedem Level steht Ihnen eine volle Bewaffnung zur Verfügung. Halten Sie dazu das Spiel mit <START> an *und* drücken Sie hintereinander: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, <B> und <A>. Außer dem Laser und dem Schuß nach oben haben Sie alle Waffen. Diesen Trick sollten Sie aber frühestens im 3. Level einsetzen, da Sie sonst in späteren Levels keine Chance haben. Außerdem werden diese Superbewaffnungen für jeden Level aufgespart, wenn Sie sie nicht verwendet haben. Im 3. Level könnten Sie den Trick also dreimal anwenden.

— Wenn Sie alle nötigen Waffen haben, sammeln Sie immer so viele Extras, daß Sie einen neuen Schutzschirm auslösen können. Ist dieser futsch, genügt ein Druck auf die <B>-Taste, um einen neuen Schutzschirm zu aktivieren. Meiden Sie anschließend alle weiteren Extras.

— Punkte sammeln, Punkte sammeln und noch mal Punkte sammeln. Alle 50000 Punkte gibt's nämlich ein Extra-Leben dazu.

Level 1:

Bleiben Sie bei den ersten Formationen in der Mitte stehen. Die Viecher bewegen sich automatisch vor Ihren Gewehrlauf. Dann mit einer Feuer-Kaskade erledigen, und das Extra einsammeln. Als erstes sollten Sie "Speedup" aktivieren, Ihre Bewegungsfreiheit wird dadurch größer. Dann sollten Sie Extras für den Laser sammeln, als drittes kommt der Schutzschirm dran, mit dem man wesentlich entspannter weiterfliegt.

Wenn Sie den Hügel am Anfang des Levels passieren, sollten Sie diese Extras haben. Als nächstes sind "Missile" und "Option" dran. Mit dieser Bewaffnung kommen Sie spielend durch die Lava-Berge. Vergessen Sie nicht, sich die 5000 Punkte beim Durchflug des Tunnels (Bild 1) und das Extra-Leben kurz vor Ende des Levels zu holen. Letzteres bekommen Sie meistens, wenn Sie mit dem Abgasstrahl Ihres Gleiters die rechte Spitze des fliegenden Felsen berühren (Bild 2).

Bei den Vulkanen stellen Sie sich über den linken Berg an den obersten Rand, verharren dort und feuern, bis der Laser glüht. Wenn Sie Ihr "Option" unter sich postiert haben, werden dort schon einige Felsen abgehalten. Den Rest erledigen Missiles und Laser (Bild 3).

Beim Schluß-Raumschiff gilt folgende Taktik: Stellen Sie sich so dicht davor wie möglich. Das Raumschiff bewegt sich immer hoch und runter. Sie bewegen sich entgegengesetzt, so daß die Raketen des Schiffes Sie nicht treffen. Gleichzeitig feuern Sie wie verrückt (Bild 4). Irgendwann ist das Raumschiff hinüber und Sie haben 10000 Punkte auf Ihrem Konto.

Level 2:

Hier holen Sie sich das zweite Option. Achten Sie darauf, soviele Extras zu haben, daß Sie bei Bedarf wieder das Schutzschild aktivieren können. Geübte Kämpfer durchfliegen den Level, ohne einmal getroffen zu werden. Achten Sie auf das Extra-Leben am Schluß des Levels. Einfach rückwärts in die kleine Höhle einfliegen (Bild 5). Für die Schluß-Formation müssen Sie ein Schutzschild sowie ein weiteres in Reserve haben. Feuern Sie einfach mit beiden Knöpfen und versuchen Sie, so gut es geht, auszuweichen. Das erledigen Sie wie im 1. Level.

Level 3:

Jetzt wird's richtig lustig. Keine Bange, mit den Tips kommen Sie spielend durch den

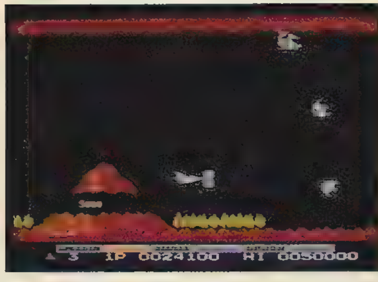


Bild 1.

Bild 2.

Bild 3.



Bild 4.




Bild 5.



Bild 6.



Bild 7.



Bild 8.



Bild 9.

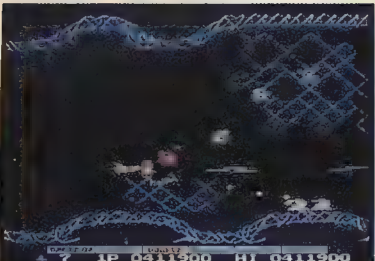




Bild 10.

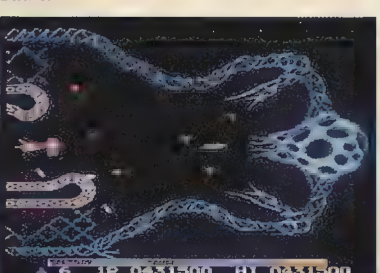


Bild 11.

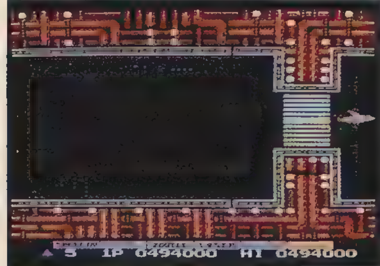


Bild 12.

Level. Zuerst versuchen Sie am Anfang des Levels so viele Köpfe wie möglich zu erledigen. Schießen Sie auf den geöffneten Mund. Der Kopf ist dann schnell hinüber. Fliegen Sie anschließend im oberen Teil des Levels. An mehreren Stellen gibt es Köpfe, die nach links schauen, und die Sie nicht erledigen können. Verharren Sie über dem Kopf und warten Sie, bis sein Mund aus dem Bild ist. Wenn Sie währendessen schießen, können Ihnen andere Kringel nichts anhaben. Wenn der Mund aus dem Bild ist, fliegen Sie geradeaus (Bild 6).

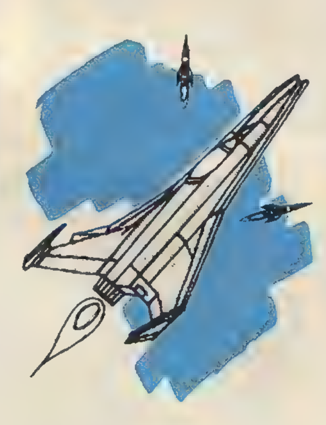
Beim letzten Abschnitt des Levels warten Sie unter der feindlichen Kanone, bis das Scrolling Sie automatisch weiterschiebt. Dann schießen Sie nach vorne, und draußen sind Sie. Die paar schießenden Kreise am Schluß erledigen Sie mit dem Laser, das Raumschiff am Schluß des Levels wird wie üblich behandelt.

Level 4

Sieht aus wie Level 1, nur auf den Kopf gestellt. Sammeln Sie beim Durchfliegen der beiden Berge die 5000 Punkte ein (Bild 7). Am Schluß wartet noch ein Extra-Leben. Diesmal müssen Sie direkt von vorne auf den fliegenden Felsen zusteuern, und das Raumschiff nach oben lenken. Die Gegner schießen hier stärker als in den ersten beiden Levels. Achten Sie auf Ihren Extra-Schutzschirm. Am Schluß tauchen auch hier die "spuckenden Berge" auf. Postieren Sie Ihr Raumschiff unter dem linken Berg, die Options schützend über sich, und feuern Sie (Bild 8). Das Schluß-Raumschiff kennen wir inzwischen.

Level 5:

Ausnahmsweise sehen die Anfangs-Formationen hier anders aus; außerdem kommen Sie erst von unten. Mit dem Laser ist's allerdings kein Problem. Der Level besteht aus widerlichen, fliegenden Gehirnklumpen mit Fangarmen, die zu allem Überfluß auch noch schießen. Fliegen Sie mit Ih-



rem Schiff so dicht wie möglich an das Gehirn heran (Bild 9). Die Schüsse der Fangarme sind dann nach innen gerichtet, und können Sie nicht treffen. Der Laser erledigt die Monster relativ schnell. Bei den Monstern mit zwei Fangarmen verlangsamt sich jedes

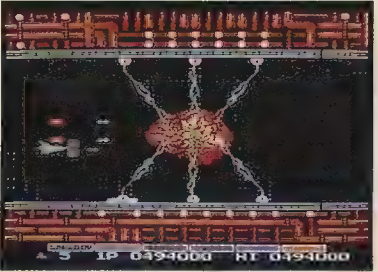


Bild 13.



Bild 14.

Sprite in ihrer Nähe. Vorsicht, wenn das Monster zerplatzt. Das Geschehen beschleunigt sich dann wieder, und Sie können leicht von einem vagabundierenden Schuß getroffen werden. Am Schluß erscheint das obligatorische Raumschiff.

Level 6:

Zu Beginn des Levels erscheinen viele Angriffsformationen, die sich wellenförmig bewegen. Bleiben Sie unter allen Umständen im oberen Bildschirmbereich. Laser und Missiles müßten sie erledigen. Anschließend fliegen Sie in das Innere einer Amöbe ein. Hier gibt's poröse Wände und Antikörper. Beides durchschneidet der Laser wie Butter. Schaffen Sie sich mit dem Laser so viel Freiraum wie möglich (Bild 10). Hauptsache, Sie stoßen nirgendwo an. Am Schluß verengt sich der Gang und die Tentakel eines Monsters tauchen auf und schießen mit Felsbrocken (Bild 11) auf Sie. Bleiben Sie am linken Rand, und feuern Sie wie verrückt. Achten Sie auf Ihren Schutzschirm. Ist er futsch, sofort einen neuen aktivieren. Das schon zur Gewohnheit gewordene End-Raumschiff taucht hier nicht auf (vermissen Sie's ?).

Level 7:

Jetzt geht's ums Ganze. Sie dürfen sich hier nicht erlauben, nur eine Sekunde Ihren Schutzschirm zu verlieren. Entweder haben Sie genügend Extras gesammelt, oder Sie halten das Spiel an, um alle Extras wie gehabt zu aktivieren. Mindestens drei Reserven sollten Sie in petto haben.

Kurz vor Schluß des Levels gibt es eine lange, weite Höhle. Am Schluß schließt sich eine Schleuse, durch die Sie unbedingt hindurch müssen (Bild 12). Wenn Sie hindurch sind, stehen Sie dem schutzlosen Muttergehirn gegenüber (Bild 13). Einige Schüsse mit dem Laser genügen, um es auszuschalten. Von weitem können Sie die Explosion des Muttergehirns beobachten (Bild 14). Und dann endlich ab nach Hause!

hf

Super Off Road

Das ist Rennsport knochenhart: Wenn "Pick-up-Trucks" meterhohe Sätze auf einer verschlammten Hindernisstrecke machen, freut sich nicht nur das gestauchte Rückrad des Fahrers, sondern auch das Publikum. Die bullenstarken PS-Giganten preschen vorzugsweise im britischen Fernsehen über Pisten voller Hügel, Wassergräben und Schanzen — ab jetzt auch auf dem neuen Leland-Automaten "Ironman Ivan Stewarts Super Off Road".



Auf der Geraden macht der kleine Rote einen hektischen Satz nach vorne und schießt durchs Ziel. Der Kerl hatte noch ein Nitro! Mein Wagen fährt eine Zehntelsekunde später ein. Wieder nur Zweiter, das macht mich rasend... "Nitro" heißt das Knöpfchen, das Super Off Road Pep verleiht. Mit ihm werden die heißesten taktischen Gefechte geliefert. Wer die Kraft im Tank hat, gewinnt das Rennen.

Super Off Road erinnert an den Nintendo-Klassiker "R.C. Pro-Am", wenn auch die spielerischen Feinheiten (sprich: Gegner abballern) fehlen. Wer geradlinige Autorennen mag, kommt auf seine Kosten. Es lohnt sich, ein paar Mark zu investieren; jedoch bringt der Automat erst mit mehreren Spielern richtig Spaß.



Maximal stehen drei Spieler an drei Lenkrädern, die am Automaten montiert sind, und malträtieren das Gaspedal. Der Computer steuert einen vierten Wagen und übernimmt, wenn man mit weniger als drei Leuten spielt, die restlichen Trucks. Danach geht's sofort an den Start.

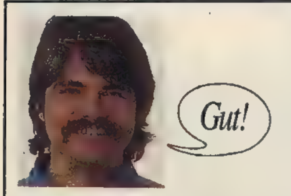
Man sieht die Wägen von schräg oben über einen Rundkurs brettern. Drückt man während des Rennens einen Knopf, auf dem ganz harmlos "Nitro" steht, so macht der Truck einen teuflischen Satz nach vorne. Damit kann man sich einen schönen Vorsprung erfahren und andere Wägen vor dem Ziel austricksen — wenn man noch einen Nitro übrig hat.



Nitro-Boost und Turbo-Power — auf der Autobahn dürfte sich ein Brummi solche Mätzchen nicht erlauben

Auf der Strecke liegen neben Nitro-Packungen "Credits", mit denen sich der Spieler nach dem Rennen Ausrüstung kauft. Jeder bestückt seinen Flitzer mit maximal 20 Nitro-Ladungen. Außerdem darf man, wenn man genug Credits gescheffelt hat, vor dem Rennen die Höchstgeschwindigkeit steigern, bessere Reifen aufschnallen, die Stoßdämpfer verstärken oder den Motor frisieren. Den Spruch "Extras kaufen" haben die Programmierer ernst genommen: Wirft der Spieler ein Markstück nach, kann er mehr Extras erstehen. *al*

Grafik: 61	Sound: 48	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 66		
Nitro knallt und Reifen fliegen, das kann nur am Fahrer liegen		



Die Grafik des Automaten sieht zwar bieder aus und der Sound bekommt mit Sicherheit keinen Musik-Oscar, doch Super Off Road macht einen Heidenspaß. Wer den Klassiker "Super-Sprint" mochte und gegen ein Mehr an spielerischen Feinheiten nichts einzuwenden hat, wird den Nitro gerne knallen lassen.

Gerade wenn mehrere Spieler an den Lenkrädern und Gaspedalen stehen, ist das Vergnügen am schönsten — allerdings auch am teuersten.

Aber auch alleine investiert man kräftig. Um mit den guten Computergegnern mitzuhalten, darf man etliche Markstücke in bessere Ausrüstung investieren. Ansonsten kann ich diesen Automaten jedem Renn-Begeisterten empfehlen.



Mit drei Personen an den Lenkrädern macht's erst richtig Spaß; feine Extras dürfen da auch nicht fehlen.

Reinhard Schuster Computer

OBERE MÜNSTERSTR. 33–35 · TEL. (0 23 05) 3770 · BTX 023053770 · 4620 CASTROP-RAUXEL



Vertragshändler

ATARI
System-Fachhändler



Vertrags-händler

AMSTRAD
Vertrags-händler

Amiga Atari ST

	Amiga	AtariST
Battlehawk 1942	59.90	
Bio Challenge	65.90	65.90
Captain Blood	61.90	61.90
Captain Fizz	42.90	42.90
Chaos Strikes Back		59.90
Crazy Cars 2	69.90	54.90
Dakar 89	53.90	53.90
Double Dragon	58.90	58.90
Dragon Ninja	77.90	58.90
Dungeon Master	76.90	76.90
Dungeon Master Editor	30.90	29.90
Expansion Kit f. Football Man. 2	39.90	39.90
F-16 Combat Pilot	69.90	69.90
F-16 Falcon	87.90	76.90
Foft	87.90	87.90
Football Manager 2	57.90	57.90
Forgotten Worlds	54.90	54.90
Freedom	53.90	53.90
Fugger	53.90	53.90
Galactic Conqueror	69.90	54.90
Garfield	65.90	53.90
Garfield Winters Tale	65.90	53.90
Grand Monsterslam	59.90	59.90
Grand Prix Circuit	87.90	
ILudicrus	54.90	54.90
Jeanne D Arc	51.90	51.90
Jug	54.90	54.90
Kick Off	45.90	45.90
Kings Quest 3er Pack	76.90	76.90
Kings Quest 4		90.90
Kult	58.90	58.90
Leisure Suit Larry	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2		87.90
Leonardo	53.90	53.90
Lombard Rac Rallye	73.90	73.90
Lords of the Rising Sun	87.90	
Menace	54.90	51.90
Microprose Soccer	73.90	73.90
Oil Imperium	59.90	57.90
Operation Neptun	65.90	65.90
Police Quest	76.90	58.90
Police Quest 2		76.90
Populous	69.90	69.90
Powerstyx	48.90	
Precious Metal	77.90	62.90
R-Type	76.90	58.90
Robocop	77.90	58.90
Run the Gauntlet		58.90
Skweek	51.90	51.90
Space Quest 1	76.90	58.90
Space Quest 2	76.90	58.90
Space Quest 3		89.90
Spherical	59.90	59.90
Super Hang on	76.90	58.90
Super Quintett	61.90	61.90
Technocop	58.90	58.90
Teenage Queen	53.90	53.90
The Real Ghostbusters	57.90	58.90
Times of Lore	73.90	73.90
Tin Tin	53.90	
Titan	69.90	54.90
Tom und Jerry		58.90
Turbo Cup	57.90	57.90
Universal Military Scenery 1	39.90	39.90
Universal Military Scenery 2		39.90
Universal Military Simulator	73.90	73.90
Vigilante	41.90	
Vindicators	54.90	54.90
Volleyball Simulator	59.90	51.90
Wall Street Wizzard	61.90	61.90
War in Middle Earth	58.90	58.90
Wec Le Mans	76.90	58.90
Xybots	53.90	53.90
Yuppies Revenge	77.90	63.90
Zak MacKracken	69.90	69.90

CPC

	Kass.	Disk.
4×4 off-Road Racing	29.90	45.90
Dschungelbuch		39.90
Echelon	39.90	43.90
Emilyn Hughes Soccer	29.90	41.90
Football Manager	28.90	43.90
Forgotten Worlds	26.90	41.90
Hate	29.90	44.90
Last Duell	29.90	45.90
Last Ninja 2	39.90	43.90
Night Raider	29.90	44.90
Out Run	26.90	41.90
Pink Panther	28.90	43.90
Robocop	31.90	44.90
Silkworm	30.90	45.90
Technocop	29.90	45.90

Spiele-Power

CPC

The Real Ghostbusters	29.90	45.90
Thunder Blade	26.90	41.90
Trivial Pursuit	44.90	57.90
Vindicator	29.90	44.90
Wec Le Mans	31.90	47.90
Xybots	28.90	39.90

Game, Set & Match II
Super Hang on, Davis' Snooker, Basket Master, Superball, Track & Field, Matchday II, Championchip Sprint
Kassette **39.90** Diskette **54.90**

Karate ACE
Way of the Tiger, Samurai Trilogie, Bruce Lee, Kung Fu Master, Exploding Fist, Avenger, Uchi Mata
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

Six-Pack 3
Ghost'n Goblins, Living Daylights, Escape from Singes Castle (nicht auf Disc), Dragons Lair, Paperboy, Enduro Racer
Kassette **28.90** Diskette **42.90**

Top Ten Collection
Saboteur I, Saboteur II, Sygma III, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos Bombjack II
Kassette **31.90** Diskette **47.90**

Supreme Challenge
Elite, Sentinel, Starglider, ACE II, Tetris
Kassette **39.90** Diskette **49.90**

CPC

Giants
California Games, Gauntlet II, Out Run, Rolling Thunder, 720°
Kassette **35.90** Diskette **41.90**

Ten Mega Games
North Star, Cybernoid, Deflector, Trailblazer, Bloodbrother, MASK II, Tour de Force, Hercules, Masters of the Universe, Blood Valley
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

Par 3
Leaderboard, Leaderboard Tournement, Worldclass Leaderboard
Kassette **41.90** Diskette **51.90**

Ten Great Games III
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, Iridis Alpha, Eagles, Rebounder, Alley Cat, Last Mission
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

Flight ACE
Advanced Tactical Fighter, Tomahawk, Strike Force Harrier, Speedfire 40, ACE, Airtraffic, Combat
Kassette **45.90** Diskette **57.90**

Space ACE
Xevius, Venon Strikes Back, Cybernoid, North Star, Zynaps, Trantor, Exolon
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

EPYX
World Games, Winter Games, Impossible Mission, Supercycle
Kassette **28.90** Diskette **51.90**

CPC

First's »N« Throttles
Buggy Boy, Thundercats, Dragon's Lair, Enduro Racer
Kassette **36.90** Diskette **40.90**

Arcade-Power
Street Fighter, Bionic Commando, Road Blasters 1943, Side Arms
Kassette **39.90** Diskette **54.90**

PC

	5¼"
3 D Helicopter	*58.90
Battle Hawks 1942	*59.90
Battletech	*87.90
Billard Sim.	*65.90
Chessmaster 2000	*77.90
Crazy Cars 2 EGA/VGA	*66.90
Dakar 89	*53.90
F-16 Combat Pilot	*69.90
F-16 Combat Pilot EGA	*69.90
F-16 Falcon	*96.90
F-16 Falcon AT/ EGA Version	109.90
F-19 Stealth Fighter	*129.90
Goldrush	*87.90
Grand Prix Circuit DT	*69.90
Heroes of the Lance	*76.90
Hillsfar	*76.90
Hostages	*65.90
Kult	*58.90
Leisure suit Larry 2	*77.90
Lombard Rac Rallye	*73.90
Oil Imperium	*59.90
Operation Neptun	*65.90
Pool of Radiance	*69.90
Quest of Time Bird	73.90
Sentinel Worlds	69.90
Silpheed	*87.90
Skweek	*51.90
Space Quest 3	*87.90
Star Trek EGA+AT	*76.90
Sub Battle Simulator	*60.90
Technocop	58.90
Teenage Queen	*53.90
Terrific Land	53.90
Test Drive 2	77.90
Titan	69.90
Turbo Cup mit Automodell	77.90
Ultima Trilogy	79.90
Wall Street Wizzard	*66.90
War in Middle Earth	73.90
Waterloo	77.90
Yuppies Revenge	77.90
Zak MacKracken	*69.90

*** = auch in 3½" erhältlich**

Die Spiele sind zu einem großen Teil mit deutscher Anleitung, teilweise komplett in deutsch geschrieben. Einzelheiten erfragen Sie bitte telefonisch.

TELEFONISCHE BESTELLUNG
02305/3770

Ladengeschäftszeiten:
Montag–Freitag 9.00 – 13.00 Uhr
15.00 – 18.30 Uhr
Samstag 9.00 – 14.00 Uhr
Langer Samstag 9.00 – 18.00 Uhr

Versand per Nachnahme zuzügl. Versandkosten. Oder Vorkasse auf Psch.-Kto. Nr. 69422-460 PschA Dortmund zuzügl. 5,– DM Versandkosten.
Ausland nur per Vorkasse auf Psch.-Kto. zuzügl. 10,– DM Versandkosten. **Bitte bei allen Bestellungen Computertyp angeben!**

Besuchen Sie unser Ladengeschäft und lassen Sie sich durch unser Fachpersonal beraten. Wir haben laufend günstige Angebote und stark reduzierte Vorführgeräte.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

○ Senden Sie mir bitte Ihren Katalog (2,– DM in Briefmarken liegen bei)
Hiermit bestelle ich
○ per Nachnahme ○ per Vorkasse
○ Incl. kostenlosem Katalog

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Computer-, Monitortyp und Diskettenformat

BESTELLSCHEIN 0989 P

Anz	Artikel	Preis

Datum, Unterschrift

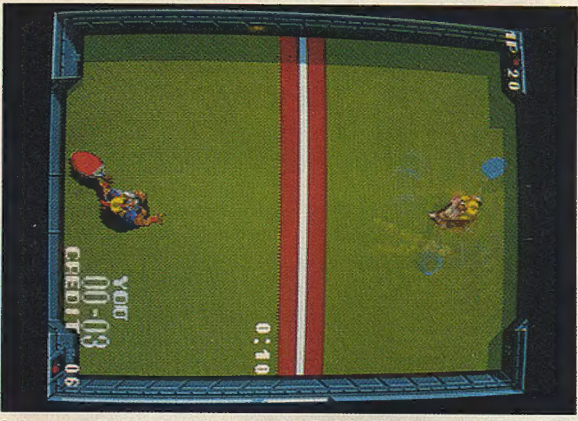
Paddle Mania

Grafik: 59	Sound: 52	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 74		
Quirliger Mix aus Sqash, Tennis und Volleyball		

Eine ungewöhnliche Mischung aus Squash und Tennis bietet der Automat "Paddle Mania". Es geht darum, einen Ball mit einer Art Tennisschläger in das Tor des Gegners zu bekommen. Dieses Tor sieht von Level zu Level verschieden aus: Mal bewegt sich innerhalb des Tores eine Steinplatte, mal ist es vergittert. Auch die Gegner wechseln. Neben den normalen Konkurrenten haben Sie eine Volleyballmannschaft oder einen Sumo-Ringer zu bezwingen. Alle Gegenspieler haben ihre eigene Taktik, die Sie erst einmal durchschauen müssen, um sie zu besiegen. Die Volleyballer zum Beispiel ziehen hohe Schmetterbälle vor, während der Sumo-Ringer mit gewaltigen, flachen Schüssen sein Glück versucht. Insgesamt gibt es neun Spielstufen.

Mit den zwei Feuerknöpfen können Sie Vor- und Rückhandschläge ausführen. Die Stellung des Joysticks entscheidet, in welche Richtung der Ball fliegt. Natürlich können Sie auch über Bande spielen oder den Ball mit dem Fuß kicken.

Paddle Mania ist für einen oder zwei Spieler gemacht. Zu zweit können Sie entweder gegeneinander oder gemeinsam gegen den Computer spielen. Begleitet wird das Spiel von einer netten Melodie, die nicht weiter stört. Die Grafik ist nicht ganz auf dem Stand der Technik, wird aber durch den Spielwitz wettgemacht. *go*



Gelungener Tennis-Squash-Verschnitt: Paddle Mania



Schade, daß es diese Sportart nicht wirklich gibt. "Paddle Mania" steckt voll Elan. Das Spiel ist rasant und nicht so schwer zu bedienen wie andere Sportspiele. Dennoch, blitzschnelle Reaktionen sind gefragt, ebenso wie taktisches Handeln. Die ersten Computergegner sind recht einfach zu schlagen, die Schwierigkeit steigert sich in vernünftigem Maße. Ärgerlich ist nur, daß Sie auch dann ausscheiden, wenn Sie ein Unentschieden erreicht haben. Da sollte es fairerweise eine Verlängerung geben.

Technisch ist der Automat eher Durchschnitt, der Sound dudelt vor sich hin und die Grafik ist nicht aufreizend. Nett sieht es aus, wenn ein Spieler vom Ball getroffen wird und schreiend hinfällt. Dies ist auch die beste Gelegenheit, dessen Tor zu treffen. Paddle Mania ist ein gutes und originelles Sportspiel, das ein paar Markstücke wert ist.

Fighting Fantasy

Grafik: 52	Sound: 45	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 42		
Prügelspiel bringt Langeweil' mit Metzelschwert und Hackebeil		

Wieder gibt es einen Automaten, bei dem tüchtig gekämpft werden darf. In "Fighting Fantasy" trifft sich eine Gilde von Kämpfern, um sich in der Disziplin der Selbstverteidigung zu messen. Das Wort "Gnade" gibt es in diesem Kampf nicht. Entweder man ist bereit, sein Leben zu riskieren, oder man geht besser gar nicht erst in die Arena.

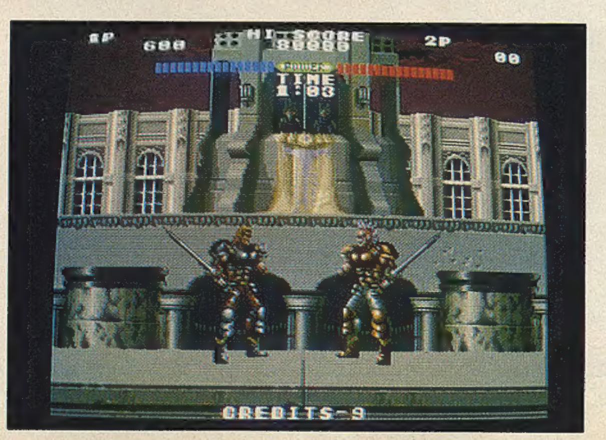
In der ersten Runde gilt es, drei Gegner zu besiegen; die Reihenfolge kann der Kämpfer selbst bestimmen. Zum Beispiel gibt es eine riesengroße Schlangenfrau, die kräftig mit dem Schwanz um sich schlägt. Auch ein Skorpionmann, der den Kämpfer mit Gift anspuckt, und dazu noch heftig mit Schwert und Schild um sich schlägt, findet sich in der Armada. Sollten Sie entgegen allen Vorhersagen den Kampf überleben und gewinnen, gibt's Siegesprämie. Dafür kann man sich zwischen den Runden bessere Waffen und Heiltränke kaufen, bevor es mit dem nächsten Kampf weitergeht. Drei Runden mit jeweils drei Gegnern gilt es mit den drei Leben durchzustehen. Sind alle Leben futsch, können Sie durch Einwerfen einer weiteren Münze weitere Kämpfer erwerben. Sie spielen dank dieser "Continue"-Funktion an der gleichen Stelle weiter.

Der zweite Joystick am Automat steht für einen menschlichen Gegner zur Verfügung. Wer den Kampf gewinnt, tritt dann gegen die Computegegner an. Der Verlierer darf nur noch zuschauen (...oder sich nach einem anderen Spielautomaten umsehen). *hf*



Ich habe nichts gegen Kampfspiele, in denen die Gegner mit Fäusten, Steinen, Keulen oder wie bei Fighting Fantasy mit Schwertern aufeinander losgehen. Allerdings sollte die Grafik gut, der Sound hörbar und vor allem das Spiel fair sein. Dann werde ich vielleicht verführt, eine Mark in den Automaten zu werfen. Fighting Fantasy erfüllt keine dieser drei Anforderungen. Die Grafik und Animation sind für einen Spielhallenautomaten höchst mittelmäßig, der Sound ist so gut wie nicht vorhanden (sieht man vom gurgelnden Röcheln des Helden ab, sobald die Schlangenfrau ihm den Brustkorb zerquetscht — wie geschmackvoll).

Was jedoch wesentlich schlimmer ist: Der Automat ist unfair. Mit den wenigen Schwertschlägen, die mit dem Joystick ausgeführt werden können, ist es fast unmöglich, die Gegner zu besiegen. Bis zu einem Erfolg hat man zu viele Markstücke verspielt. Deshalb lieber Hände weg vom Einwurfschlitz.



◀ **Willst Du nicht mein Kumpel sein, hau' ich in die Nase rein**

POWER PLAY VORSCHAU

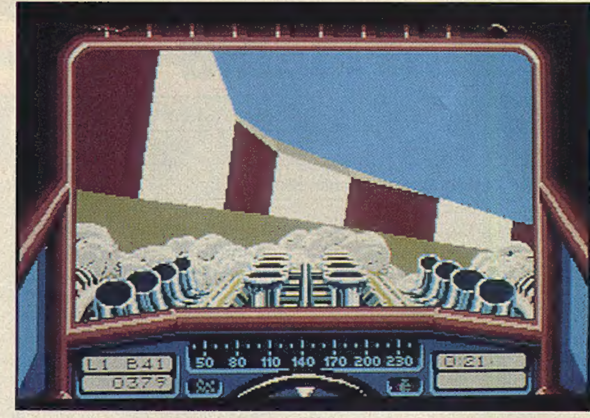


Nectaris ist das erste Strategiespiel für die PC-Engine

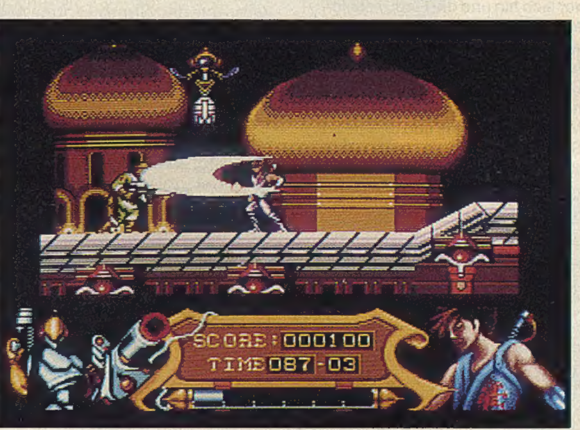
Jedes Sommerloch hat ein Ende: Nachdem es in dieser Ausgabe ein paar Computerspiele-Tests weniger gab als sonst, erwarten wir für die nächste *POWER PLAY* ein besonders dickes Angebot an neuen Programmen. Mit dabei im Testteil ist "Strider", die taufrische Umsetzung des neuen Capcom-Spielautomaten.

Fünf Levels lang hat der wackere Titelheld im Kampf gegen grimmige Gegner zu bestehen. Etwas friedlicher wird es bei der Tennis-Simulation "Passing Shot" zugehen. Mit Lobs und Volleys schmettert man gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Mitspieler um die Wette. Mit besonderer Spannung erwarten wir das 3D-Rennspiel "Stunt Car Racer": Es wurde von keinem geringeren programmiert als Geoff Crammond, der bereits die Klassiker "The Sentinel" und "Revs" schrieb.

Im Videospiele-Teil bieten wir Euch unter anderen einen ausführlichen Test von "Nectaris", einem Strategiespiel für die PC-Engine. Trotz einiger japanischer Texte ist das Modul gut spielbar. Wie es funktioniert, erklären wir Euch in der nächsten Ausgabe.



Brumm, Brumm: Stunt Car Racer gibt Gas



Edel-Grafik auf ST und Amiga: Strider kommt!

Garniert wird die nächste *POWER PLAY* wieder mit Previews, Stories, Automaten-Tests und natürlich Starkiller.



Dr. Bobo ringt in der nächsten Starkiller-Folge mit dem schwarzen Loch aus der Mikrowelle

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 11. September

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Bomico	2
Computershop	4
CPS Frank Heidak	37
CWM	24
Dynamic Systems	22
Easysoft	47
Flashpoint	21
Fun Tastic	35
International Software	22
Joysoft	33
Karosoft	31
Kingsoft	41
Markt & Technik Buchverlag	51, 60
MC-Soft	22
Microprose	7, 12/13, 45, 53
Ruf & Ruf	46
Rushware	42/43, 49, 64
Schuster	59
US Gold	63
Videotreff	46
Wial-Versand	24

EIN OFFIZIELLES

Advanced Dungeons & Dragons®

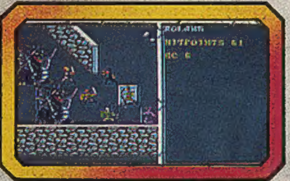
COMPUTERPRODUKT

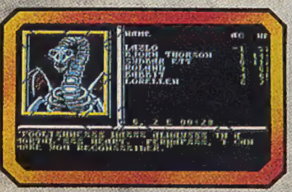
EIN EPISCHES FORGOTTEN REALMS™-ROLLENSPIEL, BAND 2

DEN 'POOL OF RADIANCE' HABEN SIE GEFUNDEN – NUN BEFREIEN SIE SICH VON DEM

CURSE OF THE AZURE BONDS

Nachdem Sie die Stadt Phlan befreit und den 'Pool of Radiance' gefunden haben, sollte ein Ausflug nach Tilverton ein einfacher Spaß sein ... Überfallen, gefangen und bewußtlos. Sie erwachen wieder und entdecken fünf blaufarbige Symbole unter der Haut am rechten Arm. Die geheimnisvolle Kraft dieser Symbole fesselt Ihre Willenskraft. Sie stehen im Bann ihrer Strahlen und folgen ihren jeden Befehl. Kein Zauber, kein Gebet kann sie entfernen.
Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die 'Forgotten Realms' zu durchsuchen und die Ersteller dieses Geheimnisses zu finden, um dann wieder Ihr eigenes Schicksal zu leiten. Nur dann werden Sie sich von dem bösen Zauber, dem 'Curse of the Azure Bonds' befreien.







Erhaltlich für CBM 64/128 · IBM PC



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021-625 3388.

The GOLD STANDARD

GOLD STANDARD ACTION

Forgotten Worlds™ – Zwei coole Kerle, eine heiße Situation, acht üble Gegner ... alles zusammen eine Menge Ärger.

IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA



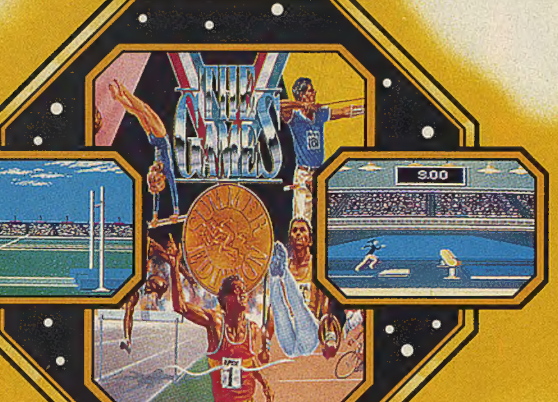
Vigilante™ – New York ... wenn Straßenbanden die Stadt beherrschen, ist Vigilante Ihre letzte Chance. Und dann gibt es Zunder.

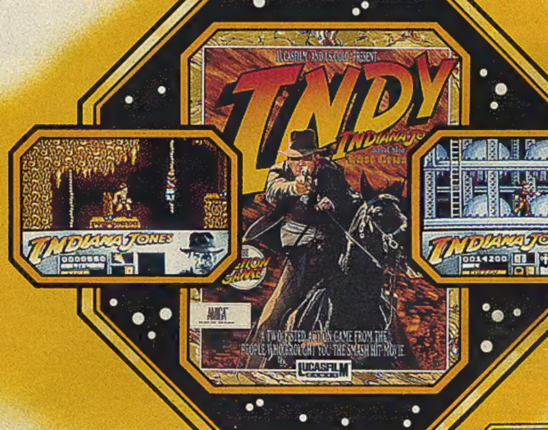
IBM PC, ATARI & CBM AMIGA

Unvergleichliche Qualität, außergewöhnliche Spannung, unschlagbare Auswahl – es gibt einen Standard, der über allem steht ... der Gold Standard. Die erste Wahl in Unterhaltungs-Software.











The Games Summer Edition™ – Acht hervorragende Disziplinen, die Sie zum Schwitzen bringen. Stabhochsprung, Barren, Radfahren, Hammerwerfen, Tauchen, Hürdenlauf, Ringe und Bogenschießen.

IBM PC, ATARI & CBM AMIGA

Indiana Jones™ und der letzte Kreuzzug. Das Action-Spiel. Die heißesten Szenen aus dem heißesten Indy-Film aller Zeiten. Feurig und furios. Action im echten Indiana-Jones-Stil.

IBM PC, ATARI & CBM AMIGA

GOLD STANDARD ACTION

WIR SETZEN DIE STANDARDS...

Bildschirmfotos von verschiedenen Systemen.











US Gold Ltd., Units 2/3 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX, England. Tel. (UK) 021 6523388